GRATUITA
JUNIO 2016
N 60
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/




REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS
UNCHARTED 4
EL FINAL DE
UNA GRAN SAGA

ANALISIS
DOOM
DEMONIOS, SANGRE
Y MUCHOS TIROS

BATTLEBORN™

DEFIENTE LA ULTIMA
ESTRELLA DE LA GALAXIA

• DIRT RALLY • RATCHET AND CLANK • HITMAN • THE GUEST • REPUBLIQUE •

# EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN




DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
**BIBIANO RUIZ**

MAQUETACION & EDICIÓN
**CRISTINA USERO**

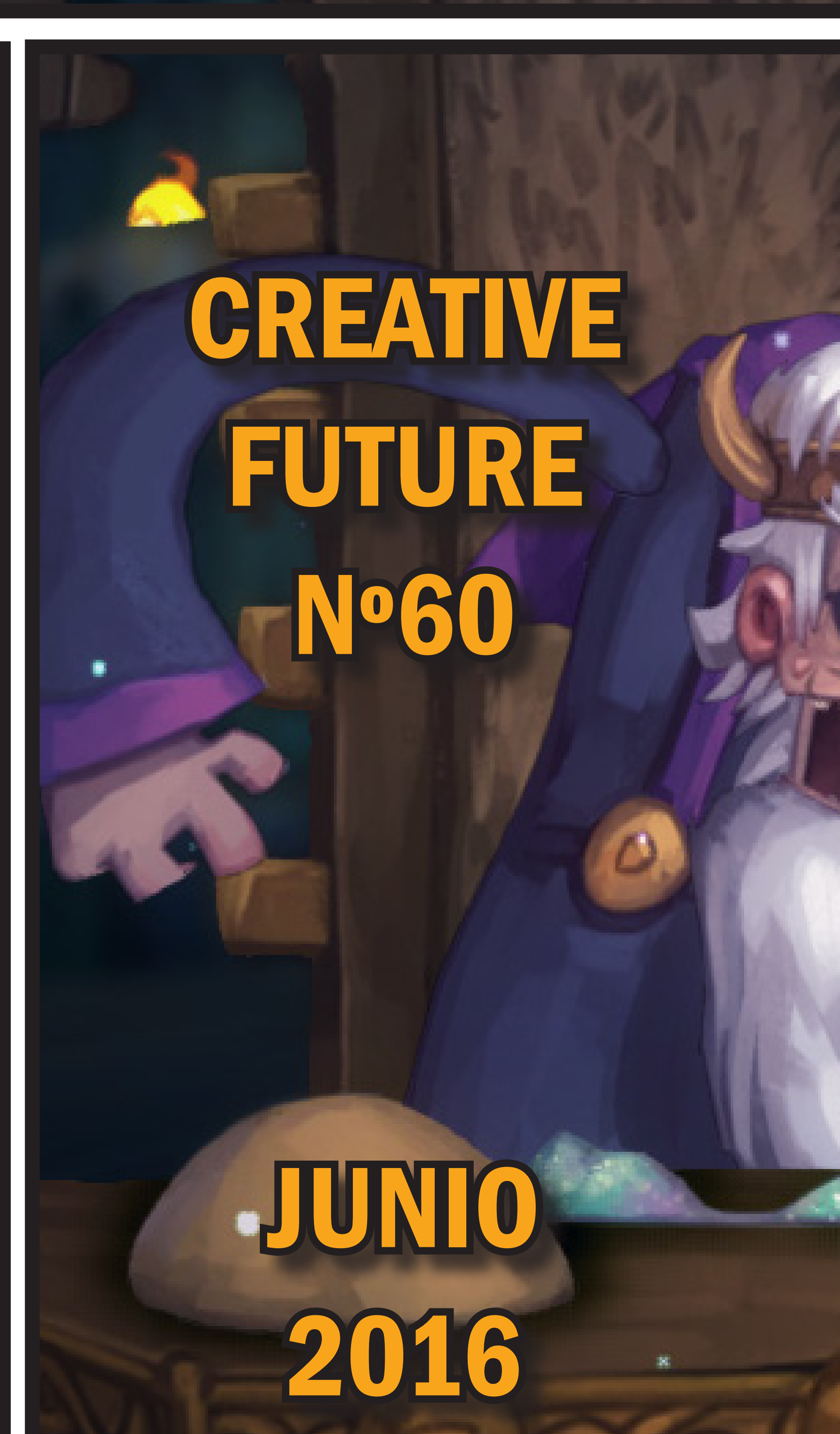
JEFE DE ACTUALIDAD
**JOSE ALCARAZ**

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
**ANGEL CORRALES**

REDACCION
**CORAL VILLAVERDE**
**ISA GARCIA**
**RAMON GOMEZ**
**ALVARO NARANJO**
**ANTONI MESTRE**

YOUTUBER
**DAVID VAQUERIZO**

COLABORAN



CREATIVE FUTURE

Nº60

JUNIO 2016

**LA ERA DE LOS INDIES.** Los indies son el presente y el futuro. No es que andemos en esta época escasos de triples A pero es cierto que los indies han encontrado un hueco dentro del gran mercado que nos esta llegando. La gran ventaja de estos, además de su competitivo precio respecto a los 'grandes' es que tocan temas y mecánicas que los demás no se arriesgan. Un juego índie, no solo compite por nadar entre un mar de complicaciones para llegar a nosotros, sino que encima pruebas con nuevos juegos que se salen de la línea que estamos acostumbrados, y por ello es que cada vez, cada día, los jugadores buscamos más estos juegos, llegando al punto en que no solo ellos nos buscan, sino que nosotros vamos a por ellos. Hoy en día estamos pendiente de las fechas de lanzamientos de estos juegos, y de los kickstarter que aparecen porque entre ellos, está el juego que siempre hemos querido, lo que pensábamos que no veríamos nunca y que ahora está al alcance de nuestra mano. Si realmente eres un jugador que te gusta la novedad y no solo caminar por la líneas marcadas surfea un poco por este mundo y encontraras grandes joyas entre los videojuegos indies.

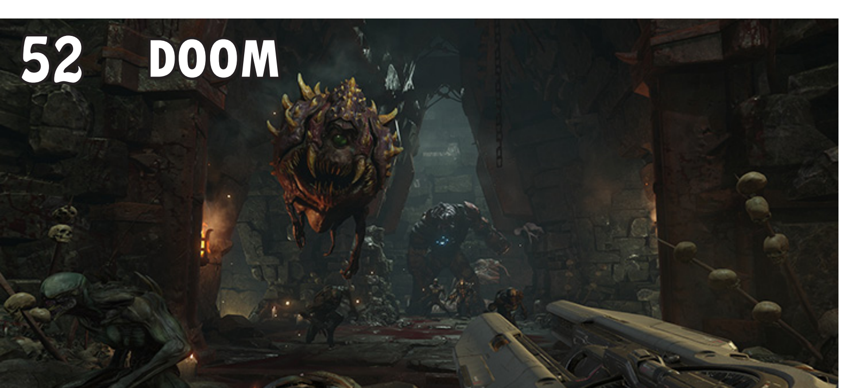
Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com



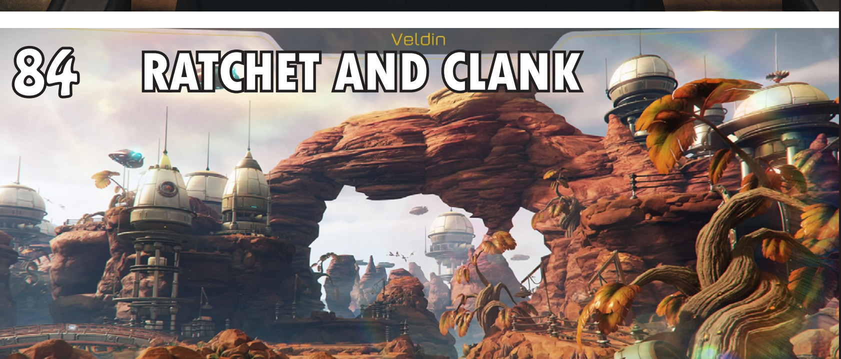













# PREVIEWS


ATELIER SOPHIE: THE ALCHEMIST OF THE MYSTERIOUS BOOK 6

HOMEFRONT: THE REVOLUTION 12

LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA 20


# SECCIONES


CURIOSIDADES 28

ALLGAME 182

SMARTPHONES 206


# ANALISIS


UNCHARTED 4 34

BATTLEBORN 44

DOOM 52

HITMAN 62

COD BOIII ECLIPSE 70

FALLOUT DLCS 76





RATCHET AND CLANK 84

THE DAY OF THE TENTACLE REMASTERED 92

DIRT RALLY 98

ZOMBIE VIKINGS RAGNARÖK EDITION 106

VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED 112

REPUBLIQUE 118

FRAGMENTS OF HIM 126

AEGIS OF EARTH 130

MIKO MOLE 134

CROSS OF THE DUTHMAN 140

IT CAME FROM SPACE AND ATE OUR BRAINS 142

DOORWAYS MONTES SAGRADOS DE CARNE 144

NIGHTS OF AZURE 146

GOAT SIMULATOR THE BUNDLE 154

THE GUEST 158

VACCINE WAR 164

SAMURAI WARRIORS 4 EMPIRES 170

THE PARK 178



















# UN LIBRO MISTERIOSO QUE ALBERGARÁ LOS SECRETOS DEL CONOCIMIENTO DE LA ALQUIMIA

**La desarrolladora de juegos como Nights of Azure, Arslan: The Warriors of Legend, Dead of Alive 5 Last Round y la saga Dynasty Warriors lanzará este verano para Playstation 4, Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book**

El juego también llegará para la portátil de Sony pero solo es formato digital, y verá la luz el 10 de junio de este año. Esto supone el debut de la serie Atelier en Playstation 4 y al mismo tiempo se trata de un nuevo comienzo para la popular saga RPG de GUST. Enmarcado en un entorno vívido con reminiscencias



# LA SAGA ATELIER SE SUMA AL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 4

de una ciudad europea medieval, la decimoséptima entrega de la saga Atelier prosigue las hazañas de una joven Alquimista novata que descubre que es la poseedora de un enigmático volumen con un alma impregnada en su interior. Este Libro Misterioso parece albergar los secretos del conocimiento de la Alquimia y acabará por convertirse en mentor de Sophie. La mejora de las habilidades de Sophie para la alquimia se inicia recuperando antiguos recuerdos olvidados y descubriendo la extraña leyenda del origen del libro.

El mismo estudio de desarrollo declara este juego como el nuevo estándar de la saga, tras emplear toda su capacidad creativa en rehacer el sistema de alquimia desde cero y diseñar un mundo de juego alucinante visualmente pleno de personajes bien perfilados y bellas ilustraciones.

En Atelier Sophie: the Alchemist of the Mysterious Book deberemos tener siempre en cuenta dos elementos importantes que afectarán enormemente al éxito para completar las misiones y la recolección de materiales: El Tiempo y las Condiciones Meteorológicas. Tanto la hora como las condiciones meteorológicas se tendrán que tener en cuenta antes de afrontar cada misión, ya que algunos monstruos únicamente surgirán si las condiciones de hora y de tiempo son favorables. Igualmente, algunos materiales necesarios se pueden únicamente recolectar en momentos del día específicos y bajo determinadas condiciones.

ATELIER SOPHIE: THE ALCHEMIST OF THE MYSTERIOUS BOOK

PLATAFORMAS: PS4, PSVITA

GENERO: ACCION

REALIZADO POR BIBI RUIZ

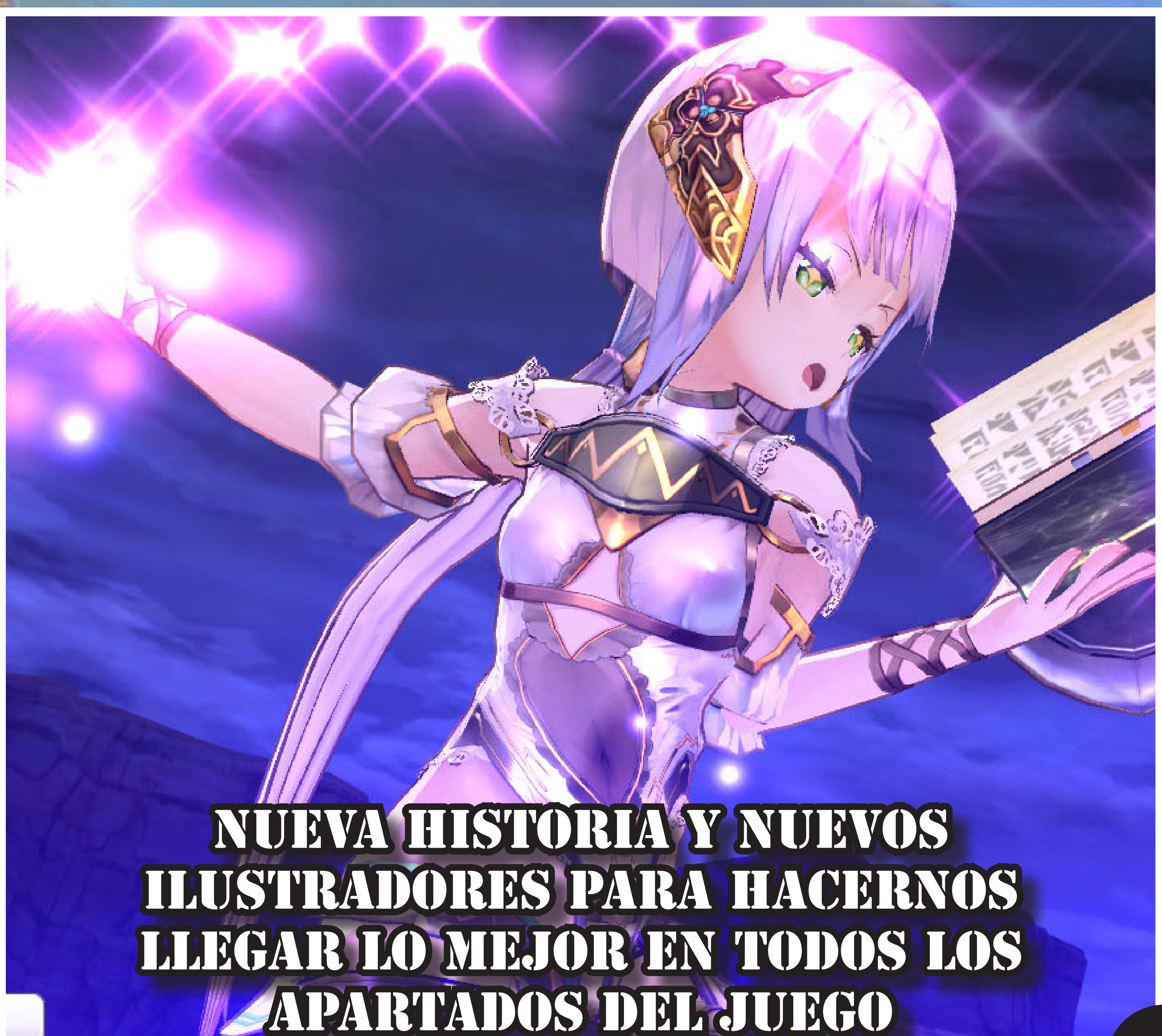



Otro apartado más que será de vital importancia en el juego, es el sistema de Puntos de Vida que irá en función de la fatiga. Este puede debilitar los ataques cuando un personaje ha estado en una aventura durante mucho tiempo, recolectando materiales y/o luchando sin descansar. Tendremos que volver al taller para regenerarlos.

Por primera vez en la saga, hay dos ilustradores involucrados en la elaboración de los personajes Atelier Sophie, NOCO y Yuugen. Con su inconfundible trabajo que todo en el juego cobre vida, creando un entorno dinámico donde el tiempo, las condiciones meteorológicas y las relaciones afectan las aventuras de la joven alquimista y de sus aliados.

Si os decidís por reservarlo antes de su salida contaremos con dos paquetes de contenidos descargables distintos. Por un lado, el paquete de música de fondo y dos temas de Atelier Sophie para la consola PlayStaton 4. Por otro lado, un paquete que consta de música de fondo, el traje "Aqua Suit" para una Muñeca, un set de cinco piezas de materiales útiles y objetos para utilizar en el proceso de síntesis y un tema para la consola.

Dicho esto quedamos a la espera de más información que nos vayan anunciando que tendréis disponible tanto en los próximos números de la revista como en el blog.

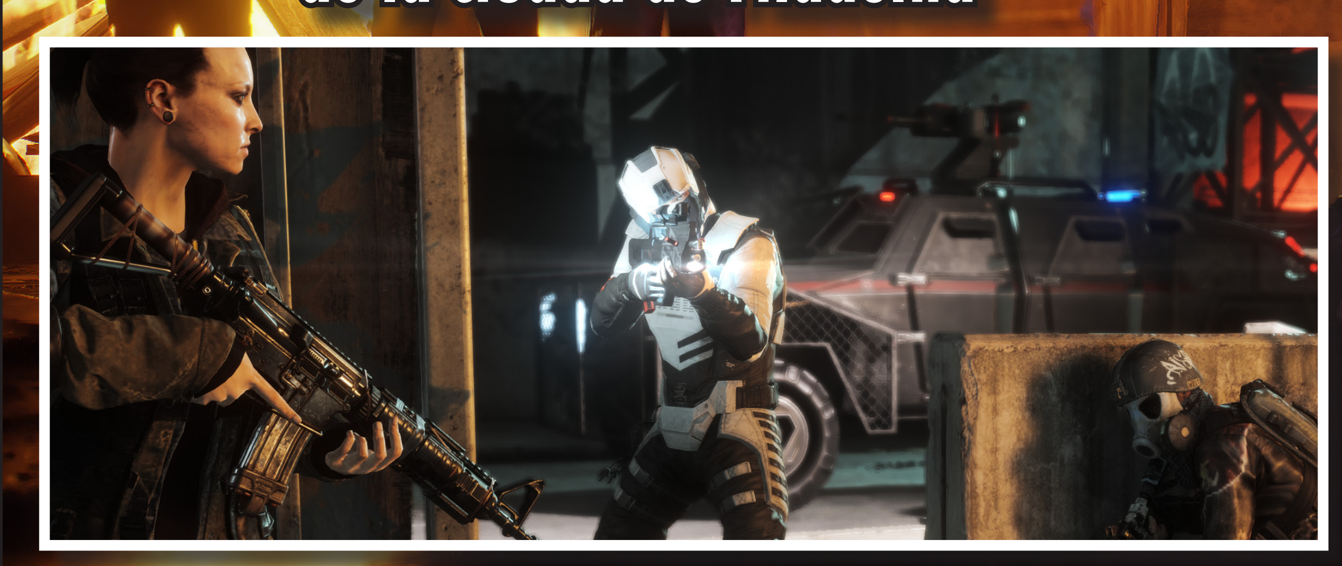


NUEVA HISTORIA Y NUEVOS ILUSTRADORES PARA HACERNOS LLEGAR LO MEJOR EN TODOS LOS APARTADOS DEL JUEGO

# HOMEFRONT® THE REVOLUTION

## LA GUERRILLA HA COMENZADO

**Deep Silver junto a Dambuster Studios nos trae este nuevo Homefront: The Revolution, un juego plagado de acción en el que tendremos que aprender a marchas forzadas técnicas de guerrilla para eliminar al ejercito KPA de la ciudad de Filadelfia**



En Homefront: The Revolution nos trasladaremos a una Filadelfia tomada militarmente en un futuro cercano, el año 2019. Equipados con una tecnología militar avanzada, la resistencia deberá plantar cara a esta situación y conseguir la liberación a la opresión que están sometidos con sus propios medios.

# FILADELFIA 2019, LA LIBERACIÓN HA COMENZADO

Para ello se formaran diversas tribus urbanas que llevarán a cabo su propia guerrilla con armas y herramientas creadas por ellos mismos (bueno realmente por el jugador al mando).

Como miembro de guerrilla dispondrás de habilidades clave a lo largo del juego para llevar tu fin adelante como es la modificación de tus armas en tiempo real, esto quiere decir que si vamos consiguiendo los elementos necesarios para crear y/o mejorar un arma podremos realizar estos cambios mediante el sistema de personalización de armas y así dotar de silenciadores o miras a nuestros juguetitos por ejemplo. Y no sólo eso, si nos es posible y lo deseamos podremos convertir una sencilla pistola en una metralleta o una ballesta en un lanzallamas entre otras muchas modificaciones.

Nuestro rival también irá bien equipado teniendo en su poder patrullas, cámaras, drones, etc aunque quizá juega un poco en su contra, ya que tendremos ocasión de hackear su arsenal y usarlo en su contra.

Todo esto se desarrollará en las 2 zonas diferentes que tendremos en el mapa de Filadelfia, zona amarilla: centro urbano muy poblado en el que pasaremos bastante inadvertidos y escaparemos con facilidad, por otro lado, la temida zona roja: ataca y sal corriendo encima de tu moto ya que los refuerzos enemigos serán constantes hasta darte caza.



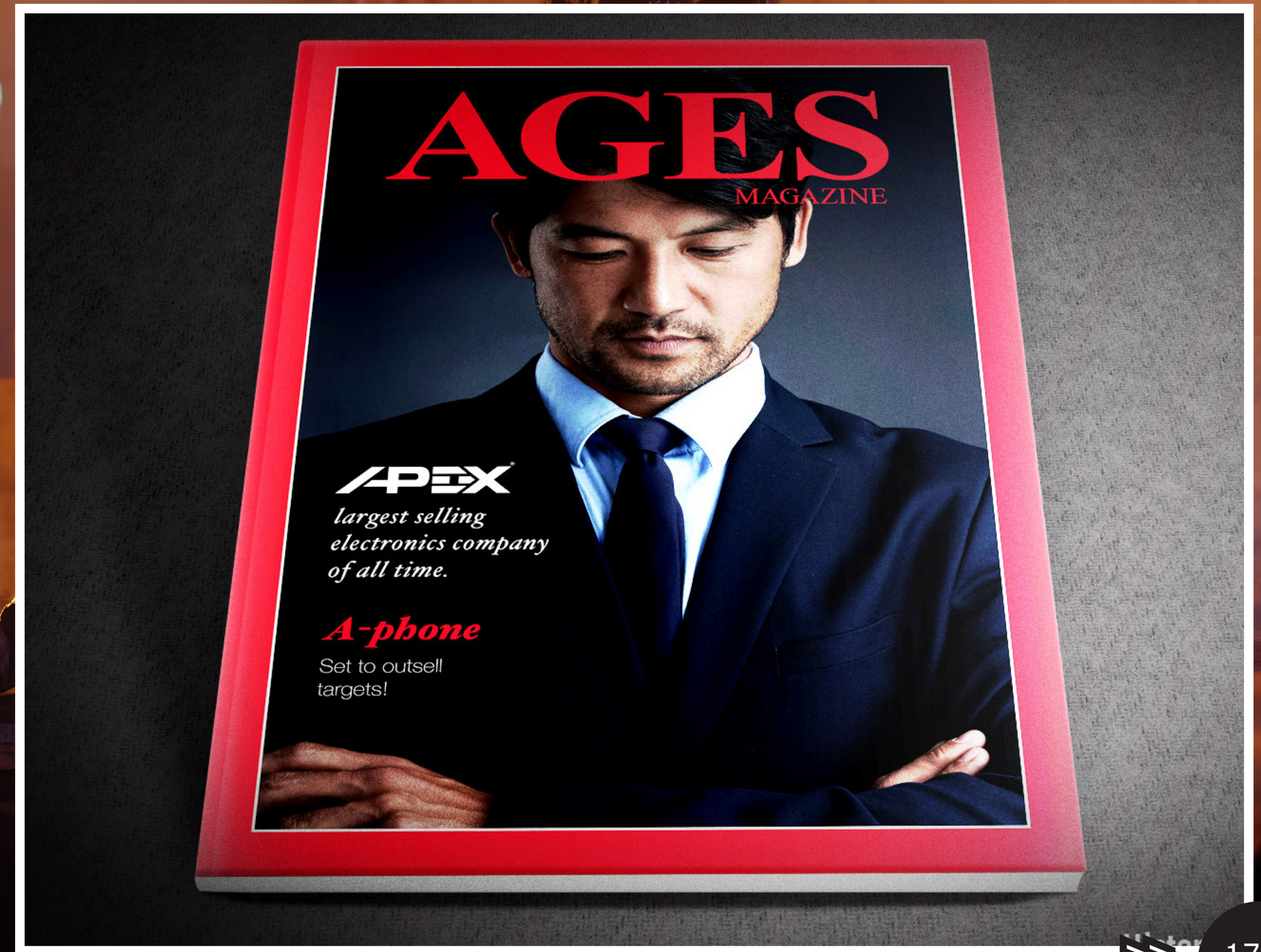


**DISPONIBLE EL 20 DE MAYO PARA PS4, XBOX ONE Y PC**

Y por cierto, efectivamente como has podido entrever, dispondremos de una veloz moto por la que movernos por la ciudad y usarla como gran ventaja a nuestro favor.

Se espera que Homefront: The Revolution esté disponible el próximo 20 de mayo para Playstation 4, Xbox One y PC.

El juego contará con una edición coleccionista denominada Homefront: The Revolution Goliath Edition en la que aparte del juego obtendrás: Una reproducción a escala natural del dron radiocontrol «Goliath» con faros y suspensión en las seis ruedas. El Goliath, fabricado con la tecnología Apex, es una de las armas más imponentes del arsenal de la contrainsurgencia del EPC. Una exclusiva caja metálica, un libro de arte de 32 páginas con la Resistencia como concepto artístico y con unas armas y unos vehículos de lo más innovadores de la mano de Apex; el pack «Revolutionary Spirit»; y el pase de expansión de Homefront: The Revolution, con el que podrás acceder a grandes expansiones para un jugador.





**HOMEFRONT: THE REVOLUTION**

**PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC**

**GENERO: ACCION**

**REALIZADO POR ANGEL CORRALES**



# MUÉVETE DE FORMA RÁPIDA A BORDO DE TU MOTO

Y como punto final hacerte saber que también si reservas el juego te llevas el pack "REVOLUTIONARY SPIRIT" que incluye el diseño de moto Red Skull y el diseño dorado para pistola, que podrás usar en la campaña para un jugador. También desbloquearás al momento el fusil de tirador, la mira de francotirador y los explosivos remotos para tu personaje del modo Resistencia.

Todas las reservas digitales incluyen el pack LIBERTY, que trae dos equipos de combate raros desbloqueados y listos para personalizar a tu personaje cooperativo: el blindaje corporal Liberty y el casco de combatiente de impacto del EPC.

Por cierto que Dambuster Studios anuncia que todo el contenido que se publique tras el lanzamiento del modo cooperativo Resistencia de Homefront será totalmente gratuito, incluidos los nuevos desafíos, misiones y funciones y los objetos y el equipamiento extra. Esto forma parte del compromiso de apoyo de Dambuster Studios a este modo de juego durante 12 meses.

¿Preparado para la guerrilla? Y recuerda que en el próximo número podréis ver nuestras impresiones con el análisis del juego.






# STAR WARS™

## EL DESPERTAR DE LA FUERZA

# ¡PODREMOS VOLAR EL HALCÓN MILENARIO!

**LEGO vuelve a la carga en nuestras consolas con una nueva aventura ambientada en la ficción más de moda de este año, Star Wars: El Despertar de la Fuerza**



El desarrollo del juego correrá a cargo de TT Games, toda una experta ya en el género y será distribuido por Warner Bros.

El videojuego estará completamente basado en la película Star Wars: El despertar de la fuerza, ciñéndose así a su guion y estructura. Tendremos la posibilidad de explorar todos los entornos de la película acompañando a icónicos personajes como Rey, Finn, Poe Dameron, Han Solo, Chewbacca, C-3PO, y BB-8 entre otros.







>>

# LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA SEGUIRÁ EL HILO DE LA PELÍCULA

Contaremos con nuevas mecánicas de juego como el sistema "Multi-Builds", en el que los jugadores pueden elegir entre varias opciones de construcción para avanzar en la aventura resolviendo puzles de diferentes formas.

Podremos participar en combates con blasters y utilizar el entorno en beneficio nuestro para acabar con los enemigos, también contaremos con un nuevo sistema de coberturas para poder escondernos y disparar cuando encontremos el mejor momento.

Otra nueva característica, seguro que muy bien recibida por los fans, es que tendremos posibilidad de movernos a la velocidad de la luz con diferentes vehículos de los que disponemos incluyendo el alucinante Halcón Milenario.

Todos las piezas que formar este juego (y nunca mejor dicho) se muestran ansiosos de ver el resultado:

"Estamos muy orgullosos de los videojuegos de LEGO Star Wars, una franquicia increíble que ha vendido más de 33 millones de copias y ha ayudado a extender la pasión






por los juegos de LEGO por todo el mundo", afirma Tom Stone, director general de TT Games. "LEGO StarWars: El Despertar de la Fuerza impulsará la serie con innovadoras mecánicas de juego mientras también explorará nuevas partes del universo que estamos seguros que gustará tanto a los fans de LEGO y Star Wars, como a los como a los recién llegados".

"Estamos encantados de contar con un nuevo juego de la saga LEGO Star Wars, que fue el inicio de una serie de éxito hace ya más de una década", comenta Ada Duan, vicepresidente para el negocio digital y gestión de franquicias de Lucasfilm. "LEGO Star Wars: El Despertarde la Fuerza permitirá a los jugadores experimentar la película de una nueva manera como solo TT Games lo podía hacer, combinando humor con la épica acción de Star Wars. Además, el contenido exclusivo con nuevos detalles sobre la historia, las película y sus personajes, será ideal para jóvenes y adultos".

"Estamos muy satisfechos por poder volver a trabajar con el universo de Star Wars y continuar el viaje con la franquicia que dio comienzo a los juegos de LEGO", afirma Niels Jørgensen, Vicepresidente de Juegos Digitales de LEGO Group. "LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza ofrecerá una experiencia de juego increíble, no solo abarcando la última película sino también nuevo contenido exclusivo con todo elhumor y diversión que los seguidores esperan de un juego de LEGO, y las aventuras que esperan los fans de Star Wars"

El videojuego estará disponible el próximo 28 de junio y en multitud de plataformas, PlayStation 4, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox One, Xbox 360, Wii U, Nintendo 3DS y PC.

¡Qué los bloques te acompañen!

LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

PLATAFORMAS: PS4, PS3, PS VITA, XBO, 360, WIIU, 3DS, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES



# CURIOSIDADES

## LOS JUEGOS CONTIGO HASTA EN LA DUCHA

Hay muchas cosas originales para usar en casa, y ya os hemos mostrado bastante en esta sección durante los más de 6 años que llevamos haciéndola pero siempre encontramos alguna nueva que sabemos que os gusta. Esta vez contamos con una cortina de ducha donde nosotros estaremos dentro de un cartucho de la clásica NES de Nintendo. ¿Quieres una? Pues puedes comprarla en ThinGeek.




## CAJA MUSICAL DE ZELDA

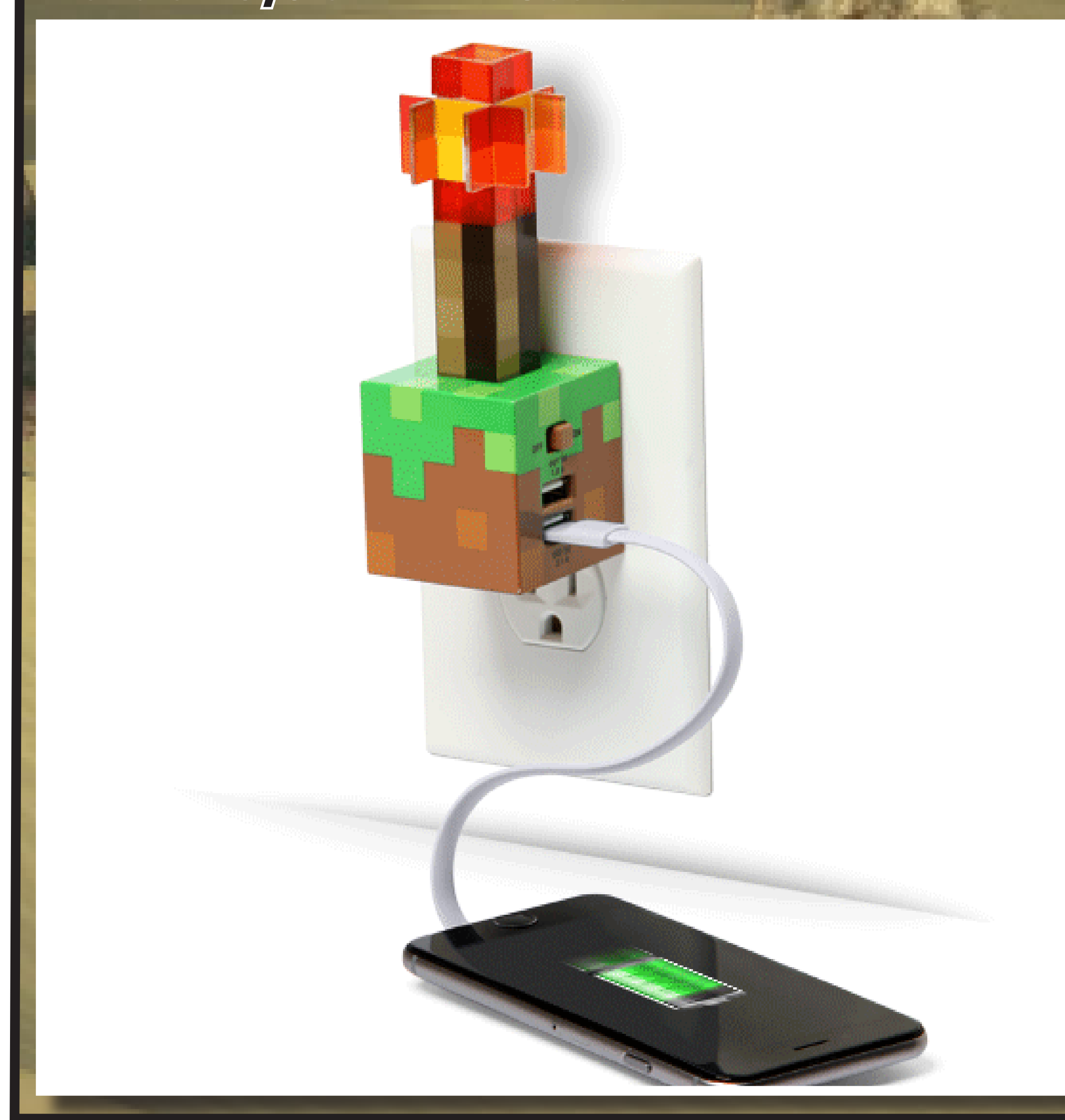
Si te gustan las cajas musicales esta es la tuya. Y más aún si eres fan de Zelda: Ocarina of Time porque además de estar súper bien para guardar tus recuerdos, y de estar diseñada con un clásico cofre de cualquier juego de videojuegos, cuando la abras podrás escuchar la canción del juego. Si te queda como duda cuál es su tamaño, es 12” x 10” x 9”.



REALIZADO POR CRISTINA USERO

## REDSTONE PARA CARGAR TU SMARTPHONE

Amigos de Minecraft vuestro gadget definitivo. Sabemos que el redstone es codiciado en Minecraft y desde ahora también fuera de él. Con este objeto podremos tener siempre cargado nuestro teléfono e incluso hace la función de luz ya que se ilumina en la oscuridad, cuenta con un botón de encendido para ello, y dos puertos usb para la carga. Si quieres comprarlo tiene el tuyo en Think Geek.



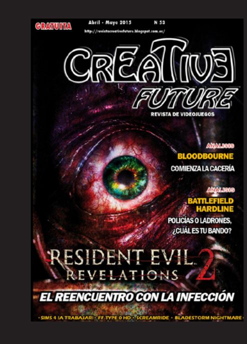
## USB DE GAME OF THRONES

Son muchos los números que os traemos distinto tipos de USB, y mientras sigan apareciendo originales USBs seguiremos trayendo los mejores, los más curiosos, para vosotros. Este mes encontramos uno de Juego de Tronos, ¡Un huevo de dragón! Efectivamente, parace que a la Kaleshi se le ha escapado uno de ellos y ha sido convertido en un pendrive de 8GB, y no solo eso, cuenta con la licencia de merchadising oficial de Juego de Tronos.

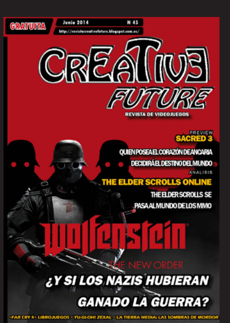


# Más de 50 números publicados







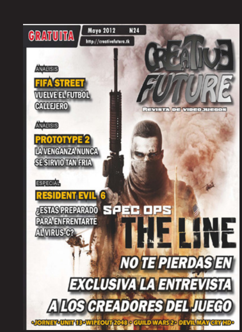






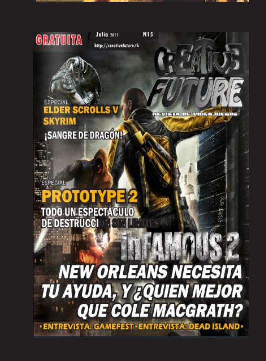




















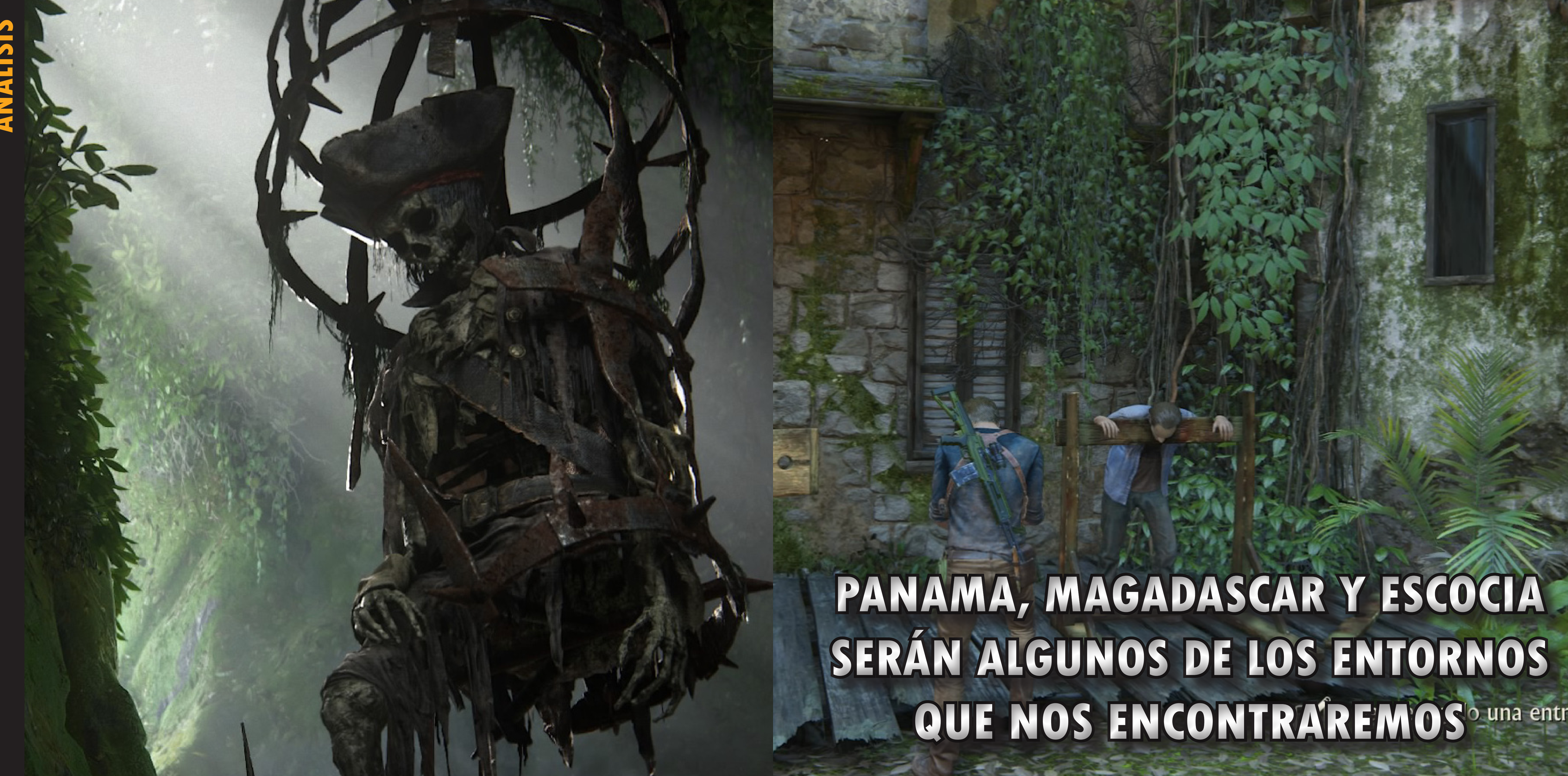





# LA ESENCIA DE LA SAGA SIGUE PRESENTE EN ESTA ENTREGA

**Naughty Dog puso el listón muy alto en Playstation 3 con The Last of Us, creando un techo que nadie más consiguió alcanzar y ahora, lo vuelve a conseguir en Playstation 4 con Uncharted 4**

La historia transcurre tres años después de los hechos en el anterior juego. Nathan ha dejado atrás la búsqueda de tesoros para dedicarse a una vida formal y aparentemente aburrida, pero la acción no tarda en llamar a su puerta cuando su hermano Sam reaparece pidiéndole ayuda para salvar la vida ofreciéndole participar en una aventura ante la que nuestro amigo Nathan no puede resistirse. Estos parten a la caza del tesoro perdido del capitán Henry Avery y en busca de Libertalia, el utópico refugio pirata




que se halla en lo más profundo de los bosques de Madagascar.

Esta compañía no se anda con juegos (valga la redundancia) ni le gusta las medias tintas. Naughty Dog, vuelve a dar el campanazo con la esperadísima cuarta entrega de la saga Uncharted. Este juego lo tiene todo, buenos gráficos, una gran historia, un doblaje de película y grandes momentos para recordar.

Hace algún tiempo que ya salieron las consolas de actual generación, muchos son los títulos que han llegado al mercado, exclusivos o no de las distintas plataformas, pero me atrevería a decir que este es con creces el juego que mejor rinde en las consolas llegando incluso a centrar la atención de los PCeros en él, ya que siempre los gráficos en pc son superiores a los que vemos en consola pero esta vez no hay mucho que envidiar a estos.

Mucha gente se quedó en Uncharted 2, no llegando a entrarles por el ojo la tercera parte (no siendo mi caso). Decían que probablemente hubiera sido mejor juego de la saga si Uncharted 2 no hubiera existido. Pues tanto para esos jugadores como para los que hemos seguido todos los juegos y nos han encantado del primero al último, este llega como el mejor juego de la saga, contando con todo lo que ya veníamos acostumbrados a ver en los demás juegos más la inclusión de nuevas mecánicas y las mejoras correspondientes a la generación en la que nos encontramos.



La historia está repleta de grandes momentos para recordar, para vivir, todo llevado a nuestra consola de una manera frenética y en continuo movimiento. Uncharted 4 no dará pie al aburrimiento porque si no estamos viajando en coche estaremos escalando paredes, si no nos encontramos en medio de una lucha estaremos buceando, el juego tiene un poco de todo, lo suficiente para que siempre quede ese buen sabor de boca y no pase de lo entretenido a lo aburrido. La duración de esta es extensa, y por supuesto rejugable, porque serán muchos los tesoros y conversaciones que tendremos que buscar para completar, además del plus que supone desbloquear algunos extras como pueden ser los bocetos. No voy a contar que ni entrar en detalle para no spoilear parte del juego pero si quiero deciros que será premiado que hayamos jugado a las anteriores entregas de Uncharted. No serán premios tal cual suenan, si no que más bien serán momentos, escenas y conversaciones que harán viajar nuestra mente al momento en que vivimos lo que estamos viendo en el momento, haciendo uso de ese hilo de conexión que ya existe entre Nathan y nosotros. Siempre estarán ahí esos pequeños detalles que le dan al toque ese saborcillo que lo hace tan especial.

En las mecánicas de juego encontramos mejoras. No excesivas, porque en anteriores entregas ya iba bien todo, pero si buena inclusiones como un gancho para engancharnos a lugares inaccesibles de otra forma,




un sistema de combate más frenético, y situaciones de combate realmente buenas. No nos servirá buscar un sitio e ir disparando desde ahí hasta que acabemos con todos, olvidaros de eso porque los enemigos saben dónde estamos y no esperaran su muerte tan fácilmente. Esto hará que todo combate será más frenético que nunca haciendo que estemos moviendo, cambiando de posiciones y apuntando desde diferentes posiciones y ángulos en todas y cada una de las batallas a las que nos enfrentemos.

En este entrega, y no siendo un spoiler porque con un solo trailer que hayas visto lo sabrás, tenemos a todos los personajes que ya conocíamos, o al menos los más carismáticos como son Nahtan Drake, Elena Fisher y Victor Sullivan, además de añadir entre el nuevo elenco al hermano mayor de Nathan, Sam.

El modo multijugador no se queda atrás. Los modos de juego no son novedosos pero cumple con su cometido. Naughty Dog ha ido perfilando el multijugador de sus juegos hasta dar con uno bien completo. No esperéis ver este multijugador en los campeonatos de eSports pero no por ello deja de ser destacable. Es un gran complemento de la larguísima historia que acompaña el juego. Los modos de juego pueden ser resumidos en los de duelo por equipos, dominio y captura la bandera, con otros nombres y con algunas diferencias respectos a otros juegos, pero si realmente quieres saber más lo mejor es que lo pruebes porque seguro




que antes de darte cuenta ya estarás enganchado a sus frenéticas partidas.

Si nos centramos en el apartado gráfico ¿qué puedo deciros que no os imagi- néis? Serán muchos, o casi todos, los momentos en los que pararemos para ver el increíble paisaje que nos muestra Uncharted, no solo por lo bien diseñado sino por la diversidad de entornos, selva, desierto, casas antiguas, templos y mu- chas más. Cada detalle, cada rincón y cada personaje están más que cuidado, están recreados de tal manera que du- daremos de si son reales estos entornos y no solo parte de un videojuegos. La caracterización de los personajes, tanto físicamente como su manera de expre- sar sentimientos con más que palabras están increíblemente lograda. El juego






| | |
|---|---|
| GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4 |
| DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | DESARROLLADORA: NAUGHTY DOG |

16 www.pegi.info

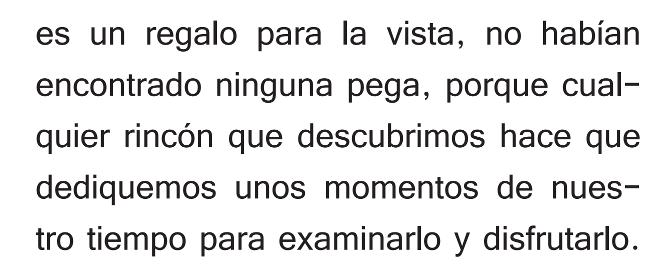
NOTA 10

**UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 10 | | |
| GRAFICOS | 10 | MUSICA | 10 |
| JUGABILIDAD | 10 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR BIBI RUIZ



es un regalo para la vista, no habían encontrado ninguna pega, porque cual- quier rincón que descubrimos hace que dediquemos unos momentos de nues- tro tiempo para examinarlo y disfrutarlo.

El apartado sonoro es de diez, como todo en este juego. Las voces encajan con cada personaje, los doblajes son espectaculares, y la variedad de es- tas es digna de un juego de tal nivel. El juego esta complemente doblado al castellano, tanto audio como textos, lo que nos hará disfrutar y dejarnos lle- var en momentos más relajados, como puede ser ir escuchando esas grandes conversaciones entre Sullivan y Nathan mientras paseamos en algún que otro vehículo. Otro detalle es que antes de comenzar el juego podemos elegir entre muchos idiomas, y es un trabajo que hay que valorar por parte de la compañía.

# CONCLUSIÓN

Uncharted 4 es en resumidas palabras una obra maestra. Los entornos que nos muestran nos enamoraran, la historia nos tendrá enganchados durante todo el tiempo, unas mecánicas muy buenas, un doblaje de película y un multijugador que complementa todo lo demás. Recomiendo jugarlo tanto a seguidores de la saga como nuevas incorporaciones.




# EL EQUILIBRIO ENTRE PERSONAJES ES GENIAL SOBRE TODO TENIENDO EN CUENTA EL NÚMERO QUE HAY

**Borderlands es uno de los juegos mejor valorados de Gearbox y ahora nos traen Battleborn, un shooter con muchos toques de MOBA y mucho de Borderlands**

Tanto su estilo gráfico, como sus conversaciones o los enemigos nos recuerdan mucho a Borderlands, y no es de extrañar pues la propia distribuidora ha dicho que mucho de lo que podemos encontrar en este Battleborn es lo que no pudieron poner en Borderlands, incluido el multijugador. Battleborn tiene una campaña que puede ser jugada en solitario, pero el juego en si ha sido diseñado para jugarlo multijugador (2 personas

en local a pantalla partida y 5 en multijugador) y eso se nota, ya que al disponer de 25 personajes a elegir (iremos desbloqueándolos a medida que juguemos más), cada uno con habilidades y personalidad única, jugar la campaña con más gente da muchísimas más posibilidades. El hilo argumental del juego es el siguiente: todas las estrellas del universo se han apagado excepto una, Solus, a la que todas las razas que han podido se han dirigido, pero una fuerza malvada quiere destruir también esta estrella y una precaria alianza entre las 5 facciones que han logrado llegar se ha formado, los Battleborns, y nosotros seremos los comandantes para evitar la destrucción del universo. La campaña se divide en 8 misiones de más o menos 40 minutos de duración cada una y un tutorial con boss final y todo (es la única que tendremos que jugar en solitario). La dificultad se ajusta al número de jugadores, pero cabe decir aun así es bastante exigente. Además, podemos elegir entre dos dificultades (más el modo extremo con una sola vida), una normal y todavía más desafiante. Otro punto a destacar durante la campaña es que el número de vidas es limitado y además compartida por todos los jugadores, por lo que conviene levantar a los compañeros caídos cuanto antes mejor. También hay que decir que a medida que avancemos por la misión iremos ganando vidas extras. Esto puede parecer exasperante a veces, pero una vez más demuestra que el juego está concebido para el multijugador. Es cierto que la campaña puede






hacerse corta, pero es muy rejugable por los distintos retos que tiene y además será necesario para desbloquear a algunos de los personajes. Junto a esta campaña tenemos el multijugador que se divide en tres modos de juego distintos. El modo captura, un clásico entre los clásicos, Incursión en el que tendremos que proteger a nuestros esbirros que son los únicos que pueden destruir los escudos de los 2 grandes robots que tiene el enemigo y una vez que este haya caído tendremos que destruirlo para ganar (o en caso de que se acabe el tiempo el equipo que haya hecho más daño. Y por último Fusión donde tendremos que ganar puntos destruyendo a los esbirros del equipo contrario y a estos mismos mientras protegemos a nuestros esbirros hasta que se arrojen a una trituradora, de la misma forma, por cada esbirro que se arroje a la trituradora ganaremos puntos. Y ahora hablare de los personajes, que como ya hemos dicho son únicos cada uno de ellos tanto en aspecto, personalidad y habilidades. Al igual que en los MOBA, cada vez que iniciamos una misión en la campaña o una partida multijugador empezaremos con el nivel uno de personaje que iremos aumentando a medida que matemos enemigos. Cada vez que subamos de nivel podremos elegir entre dos posibilidades de mejora del personaje. Pero los personajes también tienen un nivel fuera de las partidas que desbloquearan nuevos aspectos, títulos, provocaciones y habilidades (mutaciones como los llama el juego).




El jugador también tiene un nivel que a medida que suba ira desbloqueando nuevos personajes, nuevas opciones de equipo, títulos, etc. El rango máximo de los personajes es 15 (cada uno), mientras que el del jugador es el 100.

Battleborn tiene unos gráficos de estilo comic, que sin embargo recuerdan bastante a Borderlands. La calidad ha sido bastante limitada debido a la opción de la pantalla partida y del multijugador, sin embargo, tanto los personajes como los escenarios tienen mucho carisma, cosa que últimamente se echaba de menos. Lo que sí es excelente es el apartado sonoro, ya que tanto la banda sonora como las voces son muy buenas y





GENERO: SHOOTER MOBA | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: 2K GAMES | DESARROLLADORA: GEARBOX




REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



por supuesto con el toque desenfadado y gamberro de Gearbox, otro parecido con Borderlands. A destacar que el juego viene totalmente traducido al español, y el doblaje es excelente también.

# CONCLUSIÓN

Battleborn es un juego único que la propia Gearbox ha catalogado como Hero Shooter, que ha sabido mezclar muy bien los shooters con los MOBA, sin embargo, para mi gusto se ha quedado un poco corto tanto en la campaña como en la variedad de los modos de juego multijugador. En definitiva, un gran juego que se ha quedado corto a la espera de nuevos DLCs que ampliaran tanto el plantel de personajes como de mapas y esperemos, modos de juego.




# UNA MEZCLA PERFECTA DE ELEMENTOS CLÁSICOS Y MODERNOS

## Finalmente el tan esperado Reboot de Doom ha llegado cargado de demonios, sangre y muchos tiros

Bethesda ha demostrado que sabe revitalizar viejas franquicias como Wolfenstein, por lo que las expectativas con Doom estaban por las nubes, y hay que decir, que no se han quedado atrás, ya que sin duda alguna destaca del resto de FPS por ser como los juegos de los 90.

En los shooters más recientes estamos acostumbrados a la regeneración de vida o a poder llevar solo dos armas, sin embargo, en Doom podremos llevar todo nuestro arsenal encima y ya podemos olvidarnos de regenerar vida a no ser que recojamos los míticos "botiquines" y lo mismo pasa con la armadura. Tampoco tenemos botón de correr, ni de recargar nuestra arma,



>>



## SNAPMAP, UN EDITOR DE MAPAS QUE MOSTRARÁ TODO SU POTENCIAL EN LOS PRÓXIMOS MESES

pues siempre iremos corriendo y cuando se termine la munición automáticamente pasaremos a la siguiente arma.

Otra de las diferencias es la dificultad, pues pese a tener varios niveles, la dificultad "media" o como se llama en el juego "Hacedme Daño" es como la de los antiguos shooters y considerablemente más difícil que la de los actuales.

Pero la mayor diferencia con los shooters actuales es que no tenemos que hacer estrategias. Actualmente quien más y quien menos, en todos los juegos tenemos que tomarnos nuestro tiempo en algún momento para ver como afrontamos la situación, sin embargo, en Doom todo es acción, matar y avanzar sin dejar de movernos. Si nos detenemos a ver cómo actúan los demonios estamos muertos, porque además casi la única forma de ganar vida es al recoger lo que nos sueltan estos al morir cuando realizamos ejecuciones, que por cierto varían dependiendo desde que posición la hagamos e incluso del arma que llevemos.

La historia de Doom, en sus 13 niveles, como en el original y en tantos otros de la época, es totalmente irrelevante. ¿Acaso alguien recuerda la historia del Doom original? Muy pocos, y si bien en esta nueva entrega tenemos historia, perdería la diversión si nos tuviéramos que entretener a ver cinemáticas y ese tipo de cosas. Es más, en determinados momentos se burlan de estas situaciones cortando a mitad de una de estas para volver a meternos en la acción.



Tenemos un gran arsenal a nuestra disposición, desde la pistola a la BFG-9000 pasando por la mítica escopeta heredada de DOOM 2 o la motosierra. También tenemos granadas y otros extras como el holograma y para terminar los potenciadores que son Berserker para ejecutar a los demonios sin tener que debilitarlos, Rapidez, que obviamente nos hace más rápidos, Invulnerabilidad (bastante obvio ¿no?) y daño cuádruple. A medida que avancemos en el juego también podremos mejorar nuestra armadura, desde los típicos aumentos de salud, resistencia o munición hasta los específicos como escáner más amplio, mayor velocidad de cambio de arma entre muchos otros. Otra modificación de nuestra armadura son las runas que obtendremos al realizar distintas pruebas contrarreloj que aumentan las modificaciones de esta todavía más si cabe. Además, para que no nos aburramos tenemos desafíos de combate que interesa consultar al principio de cada nivel y que le dan todavía más "juego al juego", como realizar 5 ejecuciones distintas, descubrir un número determinado de secretos o matar a 2 enemigos de un solo tiro a la cabeza, entre un largo etcétera. Y por último hablar de los secretos que también son muy variados, como encontrar muñecos, salas repletas de munición, etc., pero lo que sin duda hará las delicias de los que vamos pintando canas son los niveles secretos retro, que como su nombre indica, tras una pared secreta accederemos a niveles enteros del juego original, aunque tanto los demonios como nosotros




no cambiaremos de diseño gráfico (una lástima pues hubiese estado genial). En cuanto al Multijugador es divertido y está bien hecho, pero no acaba de alcanzar el nivel de la campaña, ya que los elementos clásicos y modernos que mezcla esta no terminan de funcionar en PvP. Hubiera estado muy bien un modo clásico sin tipos de personajes y tener que ir recogiendo las armas por el escenario, que probablemente es lo que muchos esperaban. Otro añadido que desbalancea bastante las partidas es la posibilidad de convertirte en demonio arrasando al equipo contrario, por lo que te tiras más tiempo intentando evitar que el equipo contrario lo consiga que disfrutando de la partida. Por el contrario, los otros objetos, como los módulos de pirateo no son tan relevantes como quizá deberían.



En general no es un mal multijugador, pero teniendo en cuenta como está el mercado no creo que acabe siendo de los más jugados, lo cual es una lástima porque con pocos cambios podría haber sido el nuevo Unreal Tournament o Quake 3. Otra de las modalidades que tiene es el Snapmap, que es un editor de mapas cuya mejor cualidad es lo fácil de usar que resulta. Se antoja como un editor muy versátil permitiéndonos hacer mapas tanto para un jugador como multijugador, pero no solo eso, si no que podremos crear mapas enteramente de plataformas por ejemplo e incluso podemos crear nuestra propia música.

Gráficamente es bastante espectacular, aunque con bajas texturas tanto en los escenarios como en los enemigos




| | |
|---|---|
| GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC |
| DISTRIBUIDORA: BETHESDA | DESARROLLADORA: ID SOFTWARE |

18 www.pegi.info

NOTA 9.1

## DOOM

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 8.5 | MUSICA | 9.8 |
| JUGABILIDAD | 9.0 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

(sobre todo en sus pedazos XD) en la versión de consolas. Cabe destacar que el juego va a 60 fps y que sin ellos no podríamos tener la velocidad a la que se desarrolla la acción ni la fluidez de movimientos que un DOOM requiere. La banda sonora es muy cañera y acorde al juego, recordándonos a los DOOM originales, y con unos efectos sonoros bastante aceptables.

El juego viene totalmente traducido al español, tanto los textos que nos podemos encontrar como las voces.

# CONCLUSIÓN

En definitiva, nos encontramos ante un planteamiento simple, pero a la vez refrescante y divertido, matar, matar y seguir matando. La campaña es genial y sin duda traída directamente de los años 90, sin embargo, el multijugador, aunque entretenido no alcanza el nivel de la campaña.

# HITMAN™

## EL OBJETIVO ESTÁ CLARO PERO LA FORMA DE CONSEGUIRLO....

**Por primera vez Hitman nos llega de manera episódica, de los cuales ya están en el mercado los dos primeros capítulos: París e Italia**

Hitman siempre ha intentado tener un hueco en todo este mundillo con un sistema de infiltración que nos exija poner lo mejor de nosotros mismos, vuelve a remarcar su nicho con esta nueva entrega.

De momento en el mercado solo tenemos los dos primeros capítulos que nos llevaran de desde París a Italia, haciendo un poco más larga la espera de los demás donde viajaremos a lugares como Marrakesh. Además contará con actualizaciones mensuales, entre los que se incluirán tres localizaciones adicionales, Tailandia, Estados Unidos y Japón,





# UN JUEGO PARA LOS GAMERS MÁS AMBICIOSOS

en Japón. No solo eso, eventos en vivo de carácter semanal y contenidos adicionales ya planificados entre las actualizaciones mensuales.

Todo comenzará con el reclutamiento de nuestro amigo, por Diana Burnwood, que confiando en su potencial decide probarlo como agente durante algunas misiones de entrenamiento en dos escenarios bastante diferenciados. Tras esto nos iremos al primer episodio que se desarrolla en París. En la misión Showstopper estaremos en el desfile de Sanguina, que se está celebrando en el Palacio De Walewska, un edificio de ficción en el corazón. Nuestros objetivos serán el ruso Viktor Novikov y la exsupermodelo Dalia Margolis, ambos cabecillas de Yago - una organización especializada en la venta de espías secretos del gobierno al mejor postor. Novikov y Margolis han obtenido una lista NOC de agentes encubiertos británicos, que planean vender a una "subasta Yago" en secreto durante el espectáculo Sanguina. Tu cliente, MI6, te necesita para que la lista NOC no termine en las manos equivocadas. En el capítulo segundo el Agente 47 se enrola en la misión titulada "El Mundo del Mañana" donde su objetivo será Silvio Caruso, un brillante pero problemático bioingeniero empleado que trabaja para la Corporación Ether Biotech que según se dice está trabajando en de ADN viral capaz de infectar a cualquier persona en cualquier parte del mundo. El agente 47 tendrá que eliminar a Caruso y a la directora del laboratorio



Francesca De Santis así como destruir el inacabado prototipo de virus.

Empezamos con un sencillo tutorial donde comenzaremos probando las opciones básicas de juego, todo ello realizando una sencilla misión, se nos mostraran algunas de las bazas de las que dispone Hitman. En esta corta misión nos irán dando los pasos a seguir, y tan solo tendremos que cumplirlos tal cual para hacernos con el manejo del juego y el personaje. Tras ellos volveremos a repetirla pero todo ha cambiado. Tenemos carta blanca y docenas de opciones y caminos para escoger. Podremos robar ropa de policía, de marinero, o e incluso de un capitán para ello, matar a los que se interpongan en nuestro camino o sortearlos, pasar desapercibimos o centrar la atención de estos en otro sitio. Vamos, que está muy completo todo y bastante bien pensado.

En Hitman no habrá un modo de jugar único, si no que dependiendo de cómo nosotros mismos nos lo tomemos podemos llegar a nuestro objetivo de un modo más difícil o fácil. Si no te gustan las superaciones no vas por buen camino con Hitman porque es lo que te ofrece y lo que quiere que hagas, que te superes. La duración no será muy larga si lo que decidimos es avanzar nada más, el plus en el aumento de horas llega cuando cada vez pensamos una nueva manera de pasarnos la misión, cuando decidimos que nos gustaría más matar solo al objetivo en vez de entrar a saco en una sala,






cuando nos llena más pasar disfrazado delante de nuestro objetivo sin que se dé cuenta de que nosotros lo vamos a matar. Ahí es donde tenemos la esencia de Hitman. Si lo que quieres es eso, cambiar tu manera de operar en cada misión, con Hitman tienes muchas posibilidades y es el juego que estabas buscando.

Nunca se habían visto tantas oportunidades de realizar un trabajo en la saga. Acceder a un lugar concreto no tendrá un solo camino, ni dos, sino muchos. Avanzar desde los cimientos del edificio, meterse por conductos de aire, o bajar desde la azotea por una tubería serán solo unos de los caminos propuestos. Una vez llegado a nuestro objetivo, las posibilidades de acabar con él tampoco se han quedado cortas en

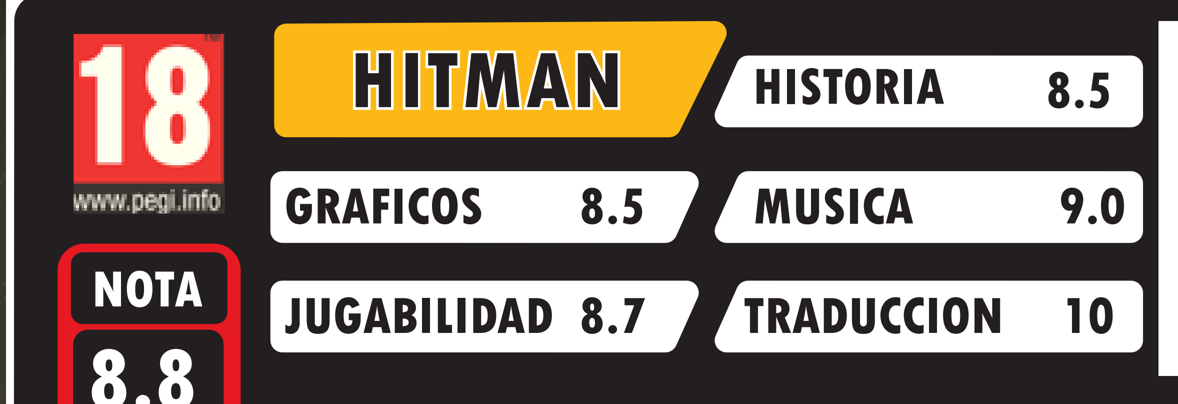


GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: IO-INTERACTIVE




REALIZADO POR ISA GARCIA



este juego, cualquier objeto del escenario que creamos sernos útil lo será.

Para completar, si os gustan las ediciones coleccionista esta será una que no dejareis escapar. Además del juego con una caja especial para el momento tendremos una imponente figura de 25,4 cm del agente 47. La característica corbata del agente 47 y un pasador con su emblema, y Un libro de arte de 60 páginas.

# CONCLUSIÓN

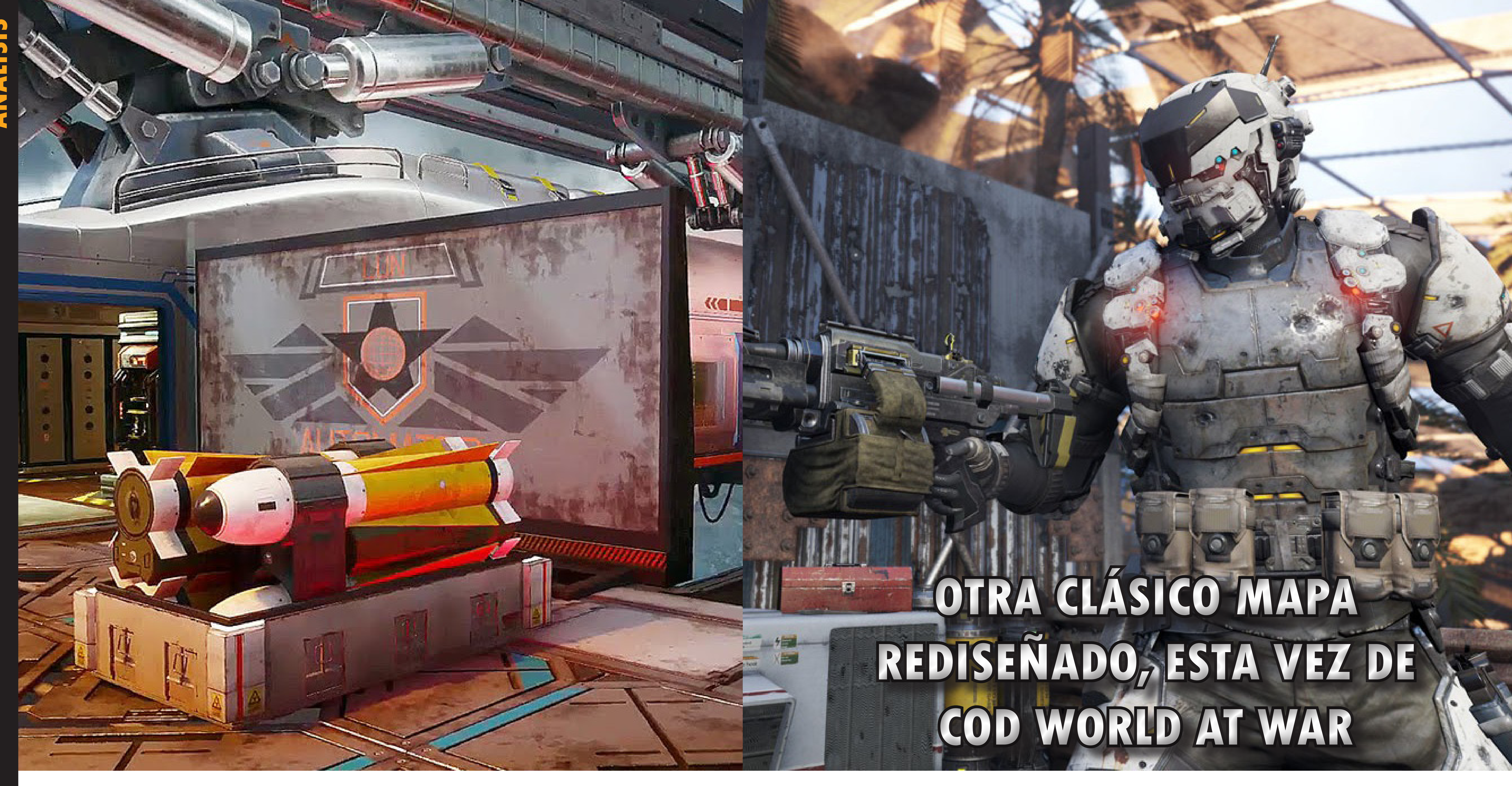
Hitman es el juego perfecto para los amantes de la superación. No solo para los que le gustan completar juegos, sino para los que les gusta libertad para completar, variedad a la hora de ejecutarlo y que se valore nuestros metódicos actos para completar cada misión. Con buenos gráficos y con la esencia de la saga llega Hitman, con la única pega de que viene en capítulos y tendremos que esperar un tiempo para tenerlo completo.




# NUEVOS MAPAS MULTIJUGADOR Y LA CONTINUACIÓN DE LA EXPERIENCIA ZOMBIE

**Siguiendo la filosofía del anterior dlc. Eclipse cuenta con otros cuatros mapas multijugador además de un nuevo y esperado capítulo de Origins**

En el número anterior de CF hablamos del primer DLC, AWAKENING, en el que encontramos (a modo de resumen) cuatro nuevos mapas Multijugador (Skyjacked, una versión reinventada del popular mapa Hijacked, de Call of Duty: Black Ops II; Splash, parque acuático abandonado; Gauntlet, una jungla salvaje, una zona ártica bajo cero y un paisaje urbano lluvioso; y Rise, donde nos situamos en medio de la construcción de un campus de investigación), y una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins. Podéis leer el artículo sobre este en: https://issuu.com/creative.future/docs/cf_59_-_abril_2016




Si te compraste o te compras el pase de temporada este DLC lo tendrás incluido junto con el anterior que ya salió pero si lo tuyo es ir uno a uno o si quieres decidirte solo por este, te contamos el contenido que incluye, que seguro si eres jugador de Call of Duty verás con buenos ojos más mapas para jugar.

Knockout: Ambientado en un templo Shaolin tradicional con un toque retro siendo el escenario de un torneo de Kung Fu, con habitaciones en el interior decoradas con el ecléctico estilo de 1970. El tamaño del mapa es medio. Este es el mapa que más me ha gustado por su ambientación, esas carismáticas vistas con cerezos en flor de Japón, y esos bonitos edificios de los que puedes disfrutar mientras le pegas un tiro en la cabeza a otros jugadores.

Spire: Una futurista terminal de un aeropuerto suborbital en las nubes. Con varias alturas y zonas abiertas, favoreciendo el combate intenso además de contar con un despejado entorno tecnológico civil. Es un mapa muy grande, bueno para alargar nuestro andar por el mapa ya que puedes esconderte en más sitios pero a veces será frustrante cuando inviertes excesivo tiempo en encontrar a los enemigos.

Rift: Un complejo militar futurista situado en lo alto de un volcán activo, suena bien ¿no?. Usa las chimeneas y los pasillos para los combates más hostiles. Haz uso también de los movimientos especiales para superar y vencer a los enemigos mientras atraviesan el sistema de raíles suspendidos.



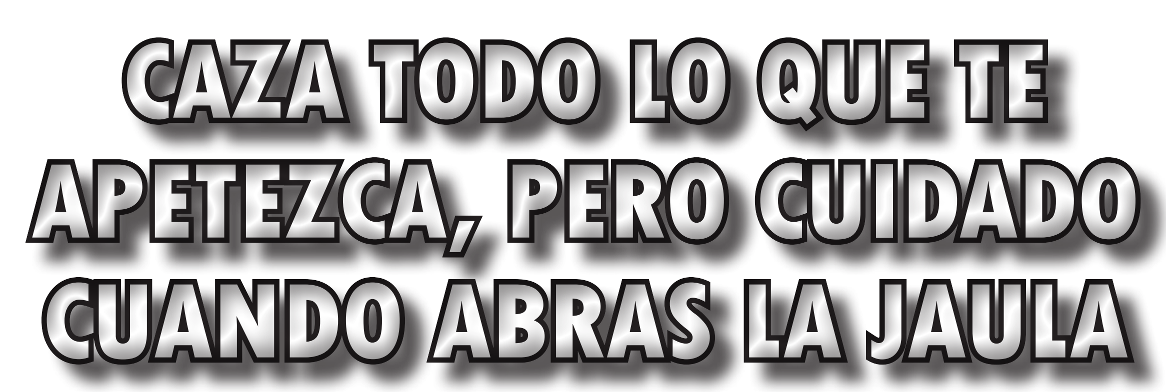
REALIZADO POR ISA GARCIA

Verge: Al igual que en el anterior dlc, también tenemos un mapa rediseñado, esta vez un rediseño de Banzai, el clásico mapa de Call of Duty: World at War. Para los que no lo conozcáis este lleva el combate a un futuro lejano y post apocalíptico. Tendrás que hacerte con el control del puente clave, las fortalezas, el sistema de túneles y las cascadas mientras disfrutas de la acción a alta velocidad de este mapa de tamaño medio.

En el capítulo de los Zombies viajaremos a una isla repleta de estos incansables enemigos en el Pacifico de la Segunda Guerra Mundial. Con el nombre de Zetsubou No Shima nos será relatada la historia de nuestros héroes que se encuentran abandonados en una remota isla del Pacífico, sede de la Division 9: un laboratorio de investigación biológica secreta cuyos experimentos con el Elemento 115 y sus efectos en humanos, animales y plantas han creado horrores más allá de lo comprensible.

Eclipse es un dlc recomendado si eres jugador de CoD porque ampliaras el abanico de mapas con los que jugar, y continuaras la espera historia zombie que nos están dando tan poco a poco. Mapas medios y grandes, para todos los gustos, con entornos bien diferentes, y uniéndose a la moda del anterior dlc, uno de los mapas es un rediseño de otro ya conocido en la saga.




**Fallout 4 se expande más de lo que ya se podía trayendo al mercado los dos primeros dlcs ¿Preparado para conocerlos?**

Comenzaremos recordado de que va Fallout 4 y cuáles son sus puntos fuertes porque es probable que muchos de vosotros lo hayáis aparcado hace unas semanas, y si eres de los que aun estás jugando tampoco será mucho lo que nos extenderos por lo que puedes leerlo de nuevo. Pues eso, vamos a por la historia.

La vida es tranquila y relajada en Boston, siendo parte de una familia en la cual decidiremos si ser el hombre o la mujer. Viviendo con nuestro pequeño hijo y un robot que nos ayuda con las tareas de casa.






# CAPTURAS UN COMPAÑERO O MEJOR AÚN, FABRÍCALO

Pero antes de darnos cuenta estaremos corriendo para escondernos en un refugio porque se ha desatado una guerra nuclear. Lo siguiente que veremos será un devastado yermo 200 años después de esta guerra, el mundo ya no es lo que era y ahora nos toca repoblarlo. Esta historia nos muestra una sociedad que se está adaptando a un nuevo mundo donde la civilización está volviendo a ser reconstruida, muy distinto a lo visto en Fallout 3 que el objetivo era la supervivencia y a nadie le importaba el vecino ni el futuro para sus hijos. Para trasmitirnos esa sensación el mundo que se nos muestra ofrece algo más de luz y esperanza. El juego nos propone un comienzo interesante y un objetivo claro a seguir, aunque luego podemos descubrir otros detalles de la historia que no esperábamos. Tras este breve recordatorio de Fallout 4 (análisis completo del juego) paso a relataros como son estos dos dlcs: Automatron y Wasteland Workshop.

El primero de ellos, Automatron, se puede adquirir por 9.99€. En este el misterioso Mecanista ha liberado una horda de robots malignos en la Commonwealth, entre ellos el retorcido cerebrobot. Nuestro objetivo será darle caza y quedarnos con sus piezas para seguir construyendo y modificando nosotros otros compañeros. Dentro de la reformas de nuestros compañeros, estas no solo serán tecnológicas, la voz y el color serán modificables también. Todo esto dará mucho juego, ya que ahora contamos con centenares




# AMPLIA LA HISTORIA ADEMÁS DE CONSEGUIR PIEZAS PARA TUS ROBOTS

de módulos entre lo que dispondremos de extremidades, blindaje, capacidades y armas. No es una historia larga si la comparamos con la principal, pero al menos nos dará algo de contenido extra para este gran juego. Eso sí, seguro que la historia nos dura unas cuatro horas y con el contenido extra ganamos muchísimas horas más mejorando y diseñando nuestros compañeros robóticos. En el recorrido que haremos durante este dlc lucharemos contra docenas de enemigos robóticos de todos los tipos, con la finalidad de acabar con el Mecanista. Para concluir deciros que deberemos de haber llegado al nivel 15 de nuestro personaje para jugar estas nuevas misiones, y deciros que lo mejor de todo es que lo que adquiramos durante este dlc nos durará para siempre y será perfectamente usable durante todo el juego. El siguiente dlc que tenemos se llama Wasteland Workshop a un precio más económico, 4.44€. En este dlc haremos uso de las trampas, aprendiendo a crearlas y por supuesto a colocarla para no matar tanto y capturar un poco ¿Qué capturamos? De todo, y lo mejor de estas capturas es poder domesticar lo que cacemos para ayudarnos con la batalla del día a día. Para ello usaremos distintos tipos de jaulas (pequeñas, medianas y grandes) dependiendo de si queremos cazar un perro, un saqueador, o un bicho más grande. Tener cuidado, que todo parece fácil pero no lo es. El tipo de presa y nuestro nivel serán dos de las variables a tener en cuenta, aunque no las únicas.




¿Solo trae eso? No, además el dlc nos ofrece nuevas opciones de diseño para los asentamientos, como iluminación de tubos catódicos, kits de rotulación, animales disecados y mucho más. Sin duda, si lo tuyo es la decoración este dlc te va a encantar porque te da cientos o miles de nuevas combinaciones para decorar tu refugio. Este no cuenta con historia, ya que busca ser un dlc para añadir contenido a las ya bastas posibilidades que nos ofrece Fallout 4. Aun nos faltaría un dlc, Commonwealth, en el que viajaremos a Maine en Far Harbor, el escenario más grande jamás creado por Bethesda Game Studios, si, el más grande aunque os suene extraño viniendo de esta empresa que tan acostumbrados nos tiene a enormes entornos, pero es así, si se puede más, Bethesda Game Studios ahí está.

Tanto Automatron y Wasteland Workshop son dos dlcs muy interesantes. Uno nos da más historia y mejoras en nuestros viajes con un compañero robótico, y el otro nos ayudar a cazar y a iluminar nuestro refugio. Si eres amante de Fallout 4 tu elección son los dos, y si aún no has probado Fallout 4 ¿A qué esperas?




# RATCHET AND CLANK VUELVEN A LA CARGA

**Desarrollado por el estudio californiano Insomniac Games, la aventura de plataformas basada en la mítica historia lanzada en su día para PlayStation 2 da el salto a la nueva generación con gran cantidad de novedades respecto al título original**

Para los que no estéis al tanto, aunque si sois de este planeta como nuestros pequeños amigos, seguro que la franquicia ya os suena, os podemos contar que esta franquicia es la que más ha cosechado en Playstation con 27 millones de copias vendidas en todo el mundo en 14 años publicando juegos, que no os listaremos para no llenar solo este análisis con ellos, pero que si buscáis en números anteriores de la revista encontrareis varios de ellos cuando los analizamos en su día.

Ratchet & Clank narra la historia original del famoso Ratchet,



# UN VIDEOJUEGO COMO DIOS MANDA

el impulsivo mecánico “arreglatodo” de la especie ‘lombax’, y su inseparable robot centinela Clank, reimaginada y centrada en los orígenes de su amistad viajando por diferentes mundos, conociendo montones de amigos y enemigos, descubriendo nuevas armas y objetos para mejorar nuestros equipo, y mucho más.

El juego cuenta, entre otras novedades, con modernos controles adaptados al nuevo mando, nuevos planetas con muchas misiones secundarias y objetos por recuperar, nuevas armas y herramientas, secciones de juego actualizadas, una jugabilidad totalmente nueva para Clank, nuevas peleas contra jefes, nuevas secuencias de vuelo y mucho más.

Comenzamos con Ratchet, sin aun saber quién es Clank ni lo que le deparará el futuro próximo, y todo ello, para que vayamos haciéndonos al juego con un más que curioso tutorial. Todo contado por el narrador, orientándote y aconsejándote de manera indirecta de lo que sabes hacer y de cómo hacerlo.

Intercalando entre los comienzos de los dos jugadores. Durante la historia, nuestro personaje jugable será Ratchet, ya que es el gran protagonista y el que sufre todo lo que está pasando pero durante algunos capítulos jugaremos con el pequeño Clank. Estas pantallas en las que nos meteremos en la piel.. en la armadura de Clank notaremos la diferencia en las mecánicas de juego y sentiremos como los niveles que jugamos se desarrollan de manera distinta.



Es decir, que jugar con uno u otro personaje será notorio, no será el típico juego en que solo elegimos y cambiar las conversaciones, en este caso no, sobre todo porque cada uno tendrá sus propias armas, sus propias habilidades e incluso el tipo de misiones serán distintas.

Es un juego de plataforma y acción de los clásicos, de los que ya no nos llegan y que tienen ese hueco vacío listo para rellenarlo. Algunos podrán pensar que es un juego para niños pero ni mucho menos. Es un juego para todos. Los niños lo disfrutaran y se divertirán pero os puedo decir que los adultos lo disfrutarán más aún. En parte porque nos acordamos de esta querida saga que tantos juegos, que tantas horas, nos ha brindado, y en otra porque con este juego cambiamos la monotonía de los plataformas y shooter que estamos viendo en el mercado. R&C es un juego que divierte mucho y que se puede disfrutar sin importar la edad a la que se decida jugar.

El arsenal. Contaremos con armas muy tochas, con montones de mejoras que haremos en determinados puntos dependiente de los cristales que tengamos, y además con las piezas que recuperamos compraremos otras más. No solo se queda todo ahí, cada arma irá subiendo de nivel con los enemigos que matemos. Entre las nuevas armas que completan nuestro arsenal contamos con el pixelador (que transforma a los enemigos en explosivos píxeles de 8 bits), pero también de algunos de los



artefactos más conocidos de la franquicia, como el disparatado marchitrón o el ocurrente guardaespaldas robótico Sr. Zurkon.

Esta edición del juego ofrece una jugabilidad totalmente optimizada. No disfrutaríamos tanto del juego en este punto si se hubiera mantenido la jugabilidad de Playstation 2, y encima han conseguido hacerlo de tal forma que tengamos entre manos un nuevo juego pero a la vez el clásico que estamos esperando.

Los gráficos tremendos. El juego luce muy bien, todo los coloridos decorados, todos los personajes que nos vamos encontrando en los caminos, cada






| | |
|---|---|
| GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4 |
| DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | DESARROLLADORA: INSOMNIAC GAMES |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 www.pegi.info | RATCHET AND CLANK | HISTORIA | 9.0 |
| | GRAFICOS 9.3 | MUSICA | 9.0 |
| NOTA 9.2 | JUGABILIDAD 9.1 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR CRISTINA USERO

loca arma que vamos añadiendo a nuestro arsenal lucen de una manera más que notable. No podemos hablar de juego realista porque no lo busca, pero sí que aprovecha el máximo potencial de lo esperado, y además, lo queremos así, porque juegos como este nos hacen recordar cómo eran los videojuegos hace unos años, grandes armas, disparos a loco, movimientos inconcebibles y un malo muy malo.

Completamente doblado al castellano. Claro que sí. No nos perderemos ni una de las bromas que siempre están haciendo nuestros dicharacheros protagonistas, e incluso los enemigos en más de una ocasión, o dos, o tres,... bueno que estamos antes un juego muy muy divertido y gracioso, y que este en nuestro idioma le hace ganar bastantes puntos a la hora de querer comprarlo.

Si te has quedado con ganas de más, te tengo que contar que paralelamente al juego ha salido en la gran pantalla Ratchet & Clank La Película coproducido por PlayStation, Rainmaker Ent. y Blockade Ent.

# CONCLUSIÓN

Será difícil no recomendaros que compréis Ratchet & Clank y por tanto no lo haré. El juego narra los comienzos de estos dos amigos, con bastantes horas de divertido entretenimiento, para cualquier edad, mucho humor y encima a un muy buen precio. ¿En serio aun no lo tienes?




# ESTA EDICIÓN ESPECIAL NOS PERMITE ALTERNAR ENTRE EL TÍTULO CLÁSICO Y EL REMASTERIZADO

**Los grandes clásicos nunca se olvidan, tarde o temprano vuelven, llegan mejorados pero como no, manteniéndose tan vivos y con tanta carisma como los conocíamos**

Estamos ante la segunda parte del juego Maniac Mansion, un gran clásico dentro de las aventuras gráficas que allá por los noventa ya causó furor, y seguramente, con esta reedición siga ganando jugadores en los siguientes 20 años.

El argumento gira en torno a tres amigos que tienen que unirse y viajar al pasado para evitar que un tentáculo púrpura mutado controle el mundo en un mundo que se nos muestra al más puro estilo “dibujo animado”. Todo esto plagado de un humor por doquier, y grandes momentos para recodar. El sistema de juego utiliza el clásico point and click,




en el que pincharemos sobre la pantalla para que nuestros personajes se muevan por el escenario. Como en toda aventura gráfica, las ideas más descabelladas y alocadas serán las que marquen el avance la historia. El sentido común no te será útil, tendrán que darle al coco para pensar una idea loca, y que harían nuestros personajes para resolver cada puzle que nos encontremos. Una parte que hace interesante el título es como juego con el tiempo. No hago ningún spoiler si os digo que muy pronto cada uno de los tres personajes viajarán en el tiempo, bueno… todos no, Bernard se quedará en el presente, pero los otros dos amigos si se irán, unos 200 años al pasado desde la actual fecha, y la chica 200 años al futuro. Lo interesante de esto es que estarán en contacto todo el tiempo gracias a las maquinas del Dr. Fred Edison, y cada acción que hagamos en el tiempo afectarán a los momentos sucesores.

Si te decides por comprar la versión de consola estas de suerte, porque Day of the Tentacle cuenta con cross-buy y cross-save, para disfrutar de nuestra partida en Playstation 4 a la vez que en PS Vita.

Gráficamente el juego ha sido mejorado muchísimo, con unas ilustraciones en alta resolución, pero con la ventaja de seguir teniendo el mismo juego de siempre. ¿No te llega a gustar el nuevo diseño? No importa, si eres de los que no quieren cambios del diseño, y simplemente han buscado una excusa para volver a jugarlo, siempre tendrás a un toque de botón (pinchando en PS4 en la pantalla táctil) y así de sencillo pasaremos de vista moderna a vista clásica.

GENERO: AVENTURA GRÁFICA | PLATAFORMAS: PS4, PC, PSVITA
DISTRIBUIDORA: DOUBLE FINE PRODUCTIONS | DESARROLLADORA: DOUBLE FINE PRODUCTIONS

| | | | |
|---|---|---|---|
| THE DAY OF THE TENTACLE REMASTERED | | HISTORIA | 9.4 |
| GRAFICOS | 9.5 | MUSICA | 9.3 |
| JUGABILIDAD | 9.3 | TRADUCCION | 5.7 |

NOTA 9.1

REALIZADO POR CRISTINA USERO




Un nuevo añadido, aunque ya estamos acostumbrado a ello con las remasterizaciones de otros juegos, es la inclusión de logros. Un aliciente más para los amantes de los trofeos, y para los coleccionistas de juegos completados.

El apartado sonoro también ha sido mejorado, brindándonos la oportunidad de escoger la música de esta nueva edición o de su antigua. Y no solo eso, contamos con el juego con todos los textos en castellano, que será más que esplendido para disfrutar plenamente de las graciosas conversaciones entre personajes. Respecto al audio no hemos tenido tanta suerte pero bueno, no se puede pedir todo. Si no te queda suficiente con todo esto, encima el juego cuenta con la posibilidad de habilitar al comienzo los comentarios de los creadores originales.

# CONCLUSIÓN

Si has leído este análisis es porque te gustan las aventuras gráficas, y en tal caso tanto si lo jugaste hace más de veinte años como si no, este juego se convierte en un indispensable. Disfrutable en versión clásica o remasterizada, logros, diversión, entretenimiento y sobre todo mucho humor.





¿Y quien eres tu?






# PREPÁRATE PARA HACER TUYA LA CARRETERA

**Si fuiste jugador de antaño de esta saga reconocerás el titulo con facilidad y a la vez verás un modificado juego que se ajusta a los tiempos en los que estamos, ahora solo queda ver si rinde como su antecesor lo hacía, ¿Preparado?**

La saga DiRT hasta el momento ha sido más bien de modalidad arcade, pero esta vez Codemasters ha querido volver a la simulación pura y dura, lo que los fans tanto pedían, pero que quizá cueste un poco a los novatos, sin embargo no os preocupéis, pues con algo de tiempo y practica lograréis controlar los caminos de tierra y nieve. Respecto a la anterior entrega han reconstruido totalmente la simulación física y los modelos de conducción para capturar el sentimiento de cada coche en particular, mientras se deslizan a toda velocidad por diferentes superficies en condiciones variadas. Recomiendo empezar por el Modo Trayectoria, en el que tras cumplimentar nuestros




# BIENVENIDO A DIRT RALLY: UN NUEVO MUNDO DE DIRT

datos podremos disputar pruebas con diversas etapas cada una, desde tierra o nieve hasta por asfalto. Como en los Rallyes reales el tiempo total es la suma de todas las etapas. Dentro de este modo hay varias opciones para elegir, aunque tendremos que ir comprando coches para poder disputar todo lo que deseemos. Al comienzo de cualquier carrera y del modo que sea tendremos la opción de modificar nuestro coche para ajustarlo al terreno en el que vamos a correr, desde el reglaje de motor, suspensión, dirección, etc., pero en lo que más notaremos la diferencias con las anteriores entregas de DiRT es en las físicas y el manejo del vehículo. Las físicas están impresionantes, pero no solo en los desperfectos del coche, sino por ejemplo en las reacciones del barro o el agua, y respecto a la conducción, por que como ya hemos dicho, en este nueva entrega estamos ante un juego puro de simulación, donde pisar un poco de más o de menos el freno, girar donde o cuando no debemos o acelerar demasiado puede sacarnos de la carrera o destrozar nuestro coche, pero si tenemos suerte no será el fin de la carrera, pues si hemos contratado al equipo de ingenieros, entre las etapas nos dejarán el coche listo para competir otra vez (siempre dentro de lo razonable. Si el coche está destrozado no hay nada que hacer, que son ingenieros no magos). Otra de las cosas que tiene para ayudarnos a superar las carreras es que como en los de la vida real tendremos una selección de asistencias como el control total de tracción o el ABS.




Contaremos con una serie de desafíos diarios, semanales y mensuales contra gente de todo el mundo, pero sin tener que estar conectados online al mismo tiempo. Por supuesto también tendremos temporadas de Rally, donde competiremos para ascender en el pódium. De la misma forma podremos competir en carreras multietapa o sencillos contra los tiempos de la IA.

No hay hueco para los débiles. Muchos estarán acostumbrados a una función, una opción casi obligatoria hoy en día en todos los juegos de coches, algo que hace que un brutal golpe quede fácilmente olvidado. Pues aquí olvidaros del modo retroceso, del rebobinado, si caéis por un barranco, si reventáis la rueda derecha delantera, si el motor esta en las ultimas por un choque, tendréis que acarrear con ello, si no ganáis haber tenido más cuidado, o siempre podréis volver a realizar la carrera pero nada de segundas oportunidades, y esto es algo que gusta y ayuda a mejor nuestro sistema de conducción porque sabemos que un fallo nos acompañara hasta la línea de meta.

Si hablamos de los vehículos, contamos con más de cuarenta coches, todos los clásicos que teníamos en su versión primera, aunque echamos en falta alguno de los más modernos como el Volkswagen Polo.

El sistema de conducción es realmente bueno, no solo contamos con las físicas del vehículo sino que el tipo de terreno

será importantísimo a la hora de tomar cada curva o en cada frenada. ¿Y qué hay de especial? Hasta ahí no demasiado pero al querer ser más simulador que nunca, la configuración del coche será crucial para competir. Desde el motor, al tipo de neumáticos pasando por la suspensión, todo será importante y cada parte jugaré su papel.

Los gráficos no son de lo mejorcito que podemos encontrar. Si es cierto que se recrean todos los escenarios con bastantes detalles pero tal vez le falta un poquito para llegar a ser muy buenos. Lo que si me ha gustado bastante, y seguro que vosotros os gustará, son las repeticiones después de una carrera, porque estas no solo se limitarán a mostrar el recorrido sino que ira haciendo un juego de cámaras y de vistas del entorno que hará que disfrutemos con ellas y que no queramos perdernos ni una de estas. Además, verlas siempre es ventajoso para ver nuestros puntos fuertes y nuestros fallos, de manera que en posteriores carreras mejoremos nuestro rendimiento en la conducción. Respecto a las ubicaciones, contaremos con grandes, coloridos y apetecibles entornos por todo el mundo, desde Alemania a Filandia, pasando por Suecia, Grecia, Gales y Montecarlo. Lo mejor de todo esto es que los desarrolladores han tenido un gran cuidado detallando cada entorno, cada escenario e incluso habiendo viajado a los lugares para copiarlos lo mejor posible y así hacernos sentir realmente compitiendo en cada uno de ellos.

Respecto al audio, somos afortunados porque nos llega completamente doblado al castellano. Un poco serio y una voz bastante seca la de nuestro copiloto pero al menos sabe hablar español.



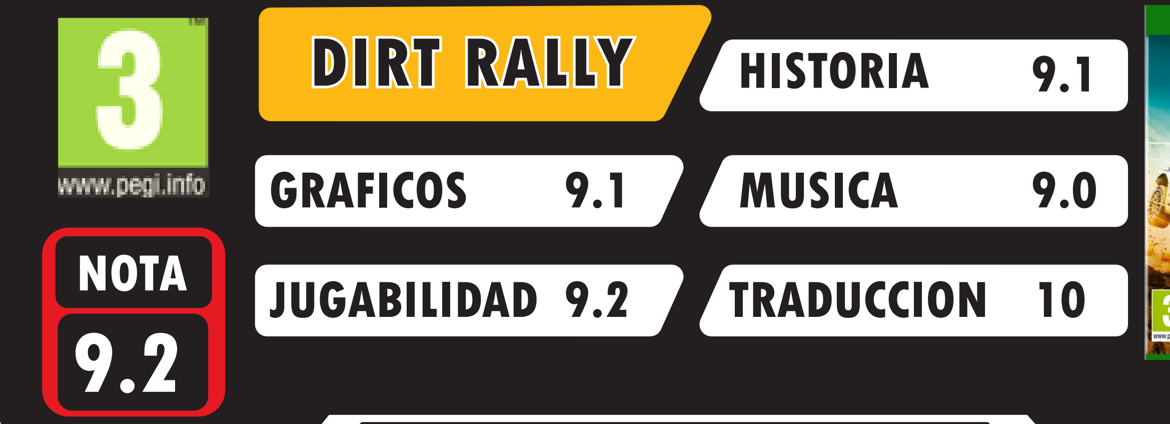



GENERO: CONDUCCION

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CODEMASTERS




REALIZADO POR ISA GARCIA

# CONCLUSIÓN

Dirt Rally lo recomiendo para los amantes de este género. Van saliendo algunos juegos del género pero este sin duda es el más 'clásico' y a la vez interesante que podemos encontrar. Tanto si quieres jugar unas partidas como si eres de los que le gusta customizar su coche para usar a la máxima las posibilidades del vehículo. Difícil al principio pero placentero una vez le cogemos el truco.




# ¡RESUCITAD MIS ZOMBIES VIKINGOS!

**Un juego super gracioso, con alocados momentos durante toda la trama comenzando por la resurrección de unos vikingos que ahora serán Vikingos Zombies**

Loky le ha robado su ojo a Odín mientras este preparaba una mortífera arma para la guerra y nuestro objetivo no será salvar el mundo, ni evitar una destrucción de Vahlala si no recuperar el ojo mágico de Odín, solo eso.

Estamos ante un frenético slash-'em-up en scroll lateral con exclusividad para Playstation 4, escrito por Zach Weinersmith de SMBC Comics y desarrollado por Zoink! creadores del éxito indie Stick it to the Man! Lo más llamativo del juego, y que más influirá en la compra del juego, es la posibilidad de jugar tanto en modo online como offline con cuatro jugadores. ¿A quién no le gusta echar un rato jugando con los amigos en casa? Y más tratándose de un juego tan divertido, con bromas y momentos graciosos por doquier.




En el comienzo podemos elegir entre varios personajes, el arma que llevan... y una runa, que no hace nada. Si, esta especifico que elegimos la runa básica y no nos sirve para nada. Entre los peculiares zombies que podremos elegir están Gunborg, Seagurd, Hedgy y Caw-kaa, además en esta edición física hay disponibles otros dos personajes jugables, Frostbjörn y Raybjörn.

Con su barco, realmente con el barco de Odín que solo nos lo deja prestado, viajaremos por hasta ocho mundos diferentes durante 25 niveles, que muchos de ellos no serán muy extensos pero si suficiente para ser entretenido y no hacerse pesados. ¿Repetibles? Realmente no, solo si estamos interesados en jugar y reírnos con los amigos pero nada más allá de eso.

Con cada nivel completado, o con cada misión secundaria que realicemos en la historia, iremos consiguiendo nuevas armas. No diré si mejores o peores, porque todo depende de lo que queráis reíros o tardar en pasaros el nivel. Por ejemplo, tenemos una arma que apesta a los enemigos, quita poca vida pero te lo pasas bien. Tampoco será tan fácil conseguirlas todas (más de cuarenta desbloqueables), tendremos que ir reuniendo dinero a través de los niveles que trae el juego para comprarla, al igual que las distintas runas que podremos llevar.




En todo momento estaremos ante acciones locas, sin sentido para nosotros pero si para ellos. Como por ejemplo transportar una cabeza zombie vikinga parlante que podemos usar como arma arrojadiza lanzándola contra todo lo que vayamos encontrando a nuestro paso. O un cerdito que con su aliento nos ayudará a alcanzar alturas imposibles. ¿Quieres saber más? Te toca probar el juego

La jugabilidad del juego está bien. No es novedoso porque son botones básicos: pega, defiende y magia, pero al menos, si pulsamos alguno de los botones durante unos segundos haremos un ataque más fuerte. Lo que si me ha gustado, es que los enemigos también saben hacer esto, no se limitaran solo a perseguirnos por el escenario,




GENERO: SLASH-'EM-UP
PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES
DESARROLLADORA: ZOINK!




sino que también cargarán sus ataques para hacernos más daño y una ventaja más es que encima haremos daño de área por lo que será muy útil cuando tengamos la pantalla llena de enemigos, que no es muy raro que ocurra. Y en lo referente a los jefes finales, cada uno tendrá su patrón de juego propio, y aunque no serán difíciles si disfrutaremos al ser bastantes variados estos.

El apartado gráfico es de lo más peculiar. Unos personajes planos. Planos porque al girar el juego quiere mostrarnos que no hay más, que son planos pero bien diseñados. Unos entornos carismáticos y variopintos, muy acorde con el completo estilo del mismo.

Para completar, desde el menú, y nada más comenzar podremos disfrutar de unas cuantas imágenes de arte. Bocetos cuidadísimos y graciosos. Seguramente iréis más de una vez a verlos. Un detalle añadido a esta versión física para Playstation 4. Y también deciros que el juego cuenta con los subtítulos en castellano, y los audios en inglés.

# CONCLUSIÓN

Zombie Vikings Ragnarök Edition es un entretenido slash-'em-up en scroll lateral donde podremos reírnos y pasarlo bien con hasta 3 amigos más tanto en modo online como offline. Un juego sencillo de jugar, y con mucha variedad de escenarios, enemigos y situaciones en las que nos encontraremos.




# UN APARATADO ARTÍSTICO IMPRESIONANTE AUNQUE ES UNA REMASTERIZACIÓN SIN DEMASIADAS NOVEDADES

**Valkyria Chronicles es un juego que salió hace unos años y pasó sin pena ni gloria en occidente, lo cual fue una pena porque se trata de un juego excelente. Por suerte, los usuarios de PS4 tienen la oportunidad de conseguir la remasterización que incluye todos los DLCs del juego original**




**DADA LA SERIEDAD DE LA HISTORIA NO TE ESPERAS LOS “SONIDOS” DE COMIC QUE HAY EN LOS COMBATES**

Aunque en occidente no conto con mucha publicidad, en el país nipón fue totalmente al contrario contando con dos secuelas para PSP e incluso un anime, Posteriormente tuvo un port para Steam, que esta vez sí fue un éxito y ahora nos llega para PS4. Para el que no lo conociera en su momento, nos encontramos ante un juego de rol táctico. La historia está ambientada en la segunda guerra mundial, en un mundo ficticio donde dos grandes potencias luchan por el control de Europa. Nosotros tomaremos el control de Welkin, Alicia y el pelotón 7 de la Milicia de Gallia, un país neutral que se encuentra entre los dos tiburones y que tiene una gran cantidad de Ragnite, un mineral que sirve para casi todo. La historia gira en torno a los miembros del pelotón 7 (como es obvio sobre todo de Welkin y Alicia), cada uno con personalidades muy marcadas y diferentes. El título está dividido en capítulos como si de un libro se tratara. Algunos de combates y otros de conversaciones y cinemáticas. Además, si conseguimos determinados objetivos desbloquearemos capítulos secundarios que amplían el conocimiento que tengamos de nuestros personajes. Los combates tienen dos componentes, el táctico donde situamos a las tropas y el combate propiamente dicho en tiempo real, siempre limitado por el componente táctico (límite de movimientos u acciones), donde también tendremos que ir investigando el terreno.




Tendremos que tener mucho cuidado porque un error y perderemos a algún personaje, ya que las muertes son permanentes. Por lo que si un miembro cae en combate será mejor que nos acerquemos con otro de los personajes rápidamente para asistirlo, si no, al final de la misión el resultado será trágico, por lo que la única forma de recuperarlo es cargar una partida anterior. Además, los turnos también son limitados y si no los conseguimos a tiempo perdemos la misión. Otra de las formas de perder la misión sería si el tanque de Welkin es destruido.

Como ya he dicho esta remasterización incluye todos los DLCs, por lo que tenemos batallas adicionales a través del menú de extras y un mayor nivel de dificultad.

Los gráficos de estilo acuarela con trazos de lápiz han sido mejorados notablemente. La resolución también ha sido mejorada y ahora lo podemos ver a 1080 y 60 fps. Los tiempos de carga también han sido reducidos considerablemente y podemos elegir entre el doblaje inglés o el original japonés.

Valkyria Chronicles Remastered en un principio fue un juego genial que combinaba muy bien el RPG, la estrategia y los toques de acción y la remasterización ha traído algunas mejoras. Los que lo jugaron en PS3 y PC con los DLCs probablemente no les interese pues las mejoras no son exageradas, pero para todos los demás posiblemente sea algo para tener en nuestra biblioteca.




# DISPONIBLE AHORA EN VERSIÓN FÍSICA Y EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 4

**Republique, un juego de acción y sigilo conformado por cinco episodios, sale en edición física, con la versión estándar un una especial llamada Contraband Edition**

Antes de empezar, si el título del juego te suena, es porque ya había salido, al menos casi todos los capítulos pero no para consola, si no para Smartphone. Visto que gusto a la comunidad se ha decido llevar a Playstation 4 y por ello aquí lo tenemos para vosotros. En République sentiremos los peligros de la vigilancia del Gobierno en la era de Internet donde nuestro objetivo será proteger y ayudar a escapar a Hope, una joven que está cautiva en Metamorphosis, un sombrío Estado totalitario gobernado por el omnipresente Overseer (Supervisor). Para ello tendremos que ir hackeando la compleja red de vigilancia de esta nación secreta y resolviendo desafiantes puzles.




La mecánica del juego es sencilla aunque no por ello mala. Controlaremos tanto a nuestra protagonista como a un 'amigo' que no sabremos muy bien qué o quién es. Lo que si sabemos con claridad es que este amigo se dedicará a estructurarnos el camino, a abrir las puertas que este en su mano, a darnos una visión de lo que tenemos delante, y sobre todo a ayudarnos con todo lo que sea posible. La ventaja para nosotros es que al ser un sitio tan controlado por este grupo es que tienen cámaras de vigilancia por todas partes, y ellos no saben que para nosotros será una ventaja a la hora de escapar del cautiverio. Iremos moviéndonos de cámara en cámara para encontrar todo tipo de secretos, para ir abriendo puertas, e incluso cuando consigamos algunas mejoras que nos ofrece el juego, despistar a los guardias. No serán demasiadas las opciones a elegir en cada momento, los caminos están minimizados, pero algo de libertad nos dan para ejecutarlos como nos plazca. Aprendernos los patrones de movimiento de los guardias nos ayudará.

No todo estará a nuestro alcance. Habrá que encontrar mejoras del software que usamos para desbloquear nuevas salas e ir avanzando durante la historia. Además el uso de estas opciones estará limitado por el agotamiento de la batería, que supondrá otro impedimento, pero fácil de solventar si encontramos un lugar donde cargarla.

Por si escapar no nos pareciera ardua tarea o queremos ampliar el tiempo de la historia, hay un montón de cosas para recoger, desde disquetes a periódicos, o carteles informativos, todo con un toque retro y dando información tanto útil como desveladora de la trama en la que estamos metidos.




Como ya habrás deducido haremos más uso del amigo virtual que de la propia Hope. Con él tendremos que marcar todo, ir encontrando por donde avanzar, y una vez este todo listo, solo tendré que mover a Hope hasta este luego, pero claro, ten cuidado porque los guardias estarán siempre alerta y en todas partes, para esquivarlo y rebasarlos si usaremos el sigilo, y el momento exacto para pasar con nuestra protagonista por donde no pueda ser vista.

Los puntos a destacar son importantes siempre, pero los negativos también hay que tenerlos en cuenta para que sepamos de primera mano el producto que nos vamos a encontrar. Uno de esos puntos negativos son los tiempos de carga, que no son excesivamente largos aunque sí bastante frecuentes. Cada vez que cambiamos de sala nos pega ese pequeño corte que nos hace desesperar, e incluso a la hora de cargar nuevas escenas. Tampoco se sabe porque esos cortes tan frecuentes ya que el nivel gráfico no es demasiado exigente, ni los escenarios demasiado grandes.

La colocación de las salas que nos encarcelan, no tengo claro si es un punto bueno o malo porque cada vez que nos atrapan nos mandan a una especia de prisión de la cual escaparemos con facilidad pero lo curioso es que hay tantas que a veces nos será incluso más provechoso ser capturados y escapar de esta sala que sortear a los guardas para pasar por una determina zona. Está claro que no nos gusta repetir mucho, ni volver a recorrer una zona muy amplia por haber muerto o en este caso haber sido atrapados, pero tampoco está bien que ser atrapados sea casi mejor que avanzar.






GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, PC

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: CAMOUFLAJ




NOTA **8.2**

## RÉPUBLIQUE

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.2 | GRAFICOS | 8.2 |
| MUSICA | 8.4 | JUGABILIDAD | 8.7 |
| TRADUCCION | 5.3 | | |




REALIZADO POR ISA GARCIA



Decir que no siempre que somos visto por los guardias pueden apresarnos porque hay varios medios para escapar de ellos como correr o usa un taser para noquearlos, pero si no tenemos cuidado y agotamos los recursos no tendremos escapatoria.

Si estáis planteando obtener la edición especial puedo deciros que esta incluye el siguiente contenido extra: Manifiesto (160 páginas, 5.4" x 6.7"), un épico libro autobiográfico, escrito por James Clinton Howell, detalla la filosofía de vida del Overseer (Supervisor) dentro de Metamorphosis. Pero Zager, un revolucionario residente en esta nación secreta, ha robado una copia y ha llenado sus páginas de incontables mapas, pistas y ficción adicional, volviendo las palabras del Overseer en su propia contra y proporcionando a los jugadores la mejor guía estratégica de République; Disco con la banda sonora original ( République: Selected Works of Zinc LeMone ) que contiene 25 pistas que aparecen en todos los episodios del juego, desde el 1 hasta el 5; y la Caja coleccionista contenedora.

# CONCLUSIÓN

République es un juego curioso, a la vez que original. No llega para estar entre los grandes del mercado pero si para ser destacable en su peculiar género. Una alternativa bastante buena a tanto shooter y/o juego de rol que estamos recibiendo, llegando a ser un juego largo y que engancha, queriendo en cada momento avanzar un pasito más hacia tu libertad.




# FRAGMENTS OF HIM, UN JUEGO MINIMALISTA

**El equipo Sassybot nos presenta Fragments of Him, un juego indie, catalogado como "película interactiva", una obra que promete ser profunda, madura y reflexiva, acompañado por un diseño minimalista**

En fragments of Him nos muestra los últimos momentos de Will, un joven de carácter apasionado y curioso que se vio inmerso en un terrible accidente. Nosotros, como espectadores prácticamente omniscientes, veremos cómo la efímera existencia de Will ha influenciado fuertemente a la vida de sus seres más queridos y cercanos, y como estos han vivido su perdida. Los tres diferentes puntos de vista son su abuela Mary, su exnovia Sarah y su actual pareja Harry.

La historia, pilar principal de la obra, es adulta, sobria, cruda, te hace reflexionar sobre tus propias prioridades y sobre la escasez de este bien tan preciado que es el tiempo. La jugabilidad de la obra es prácticamente nula, nosotros en tercera persona




presenciamos escenas de la vida de Will, con los distintos seres queridos de este, lo hacemos personificando una especie de ente, al que se le está narrando en todo momento los recuerdos relacionados con Will.

La interacción con el medio es muy restringida, podemos andar por los escenarios, habitaciones, generalmente pequeñas en las cuales la única interacción posible es la que tenemos con los elementos de esta, una vez los activemos no podremos ya interactuar con el resto hasta que iniciemos otra partida, al igual que con las conversaciones, tendremos tres opciones donde elegir, una ilusión de dar una mayor jugabilidad, que por otra parte no es el punto fuerte del juego.

Uno de los apartados más sólidos de la obra es el apartado gráfico, este de carácter minimalista, está compuesto, generalmente, por tonos crudos y apagados que complementa perfectamente con esta historia tan triste y melancólica. Los rostros de los personajes, que no están definidos te hace sumergirte casi por completo en la atmósfera de Fragments of Him.

En cuanto al apartado musical, Fragments of Him, siempre fiel a su estilo, cumple, lo hace mediante una canción, un solo de piano, que sonando en los momentos más emotivos y tristes te hace sumergirte de lleno, poniéndote los pelos de punta, inundándote el lagrimal y cortándote la respiración.

Fragments of Him es un juego que te ofrece única y exclusivamente una historia, acompañada de unos gráficos y un apartado musical que los complementan a la perfección, un juego para un público adulto y maduro. A su vez es un juego bastante corto (unas dos horas) a un precio bastante elevado, pero, si te gusta el género, no lo dudes, Fragments of Him no te dejará indiferente.




# NUESTRA TIERRA ESTÁ EN PELIGRO

## La Tierra sufre un ataque de unos descomunales monstruos y nosotros hemos sido elegidos para luchar contra ellos

Aegis of Earth: Protonovus Assault es un título que llega para darnos un toque estratégico y que podremos probar en PS3, PS4 y PS Vita. La Tierra está a punto de desaparecer y tenemos que hacer lo posible para evitar que esto ocurra.

Alrededor de nuestra ciudad iremos construyendo torres de ataque como metralletas, lanzamisiles y defensa para afrontar los daños. En cada ataque de monstruos obtendremos experiencia con el que nuestro pelotón irá subiendo nivel y además ganará dinero, el cual podremos usar para ir construyendo más alrededor de nuestra ciudad y mejorar lo que tenemos. No os creáis que todos los enemigos son sencillos,



# LA REBELDÍA DE LOS MONSTRUOS




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

puesto que algunos tienen un gran poder que pueden destruir en un descuido nuestras torres con facilidad.

Podremos cambiar de miembros en la tripulación, el cual cada uno se dedicará a una cosa, iremos consiguiendo más conforme avancemos en la historia.

En el campo de batalla podremos ir rotando las diferentes filas que componen nuestra ciudad y así mover nuestras torretas al lugar donde está el enemigo. Se nos avisará por donde irán llegado los enemigos. Es esencial construir bastantes en diferentes puntos, porque al principio aunque nuestros enemigos parezcan fáciles, cada vez irán atacando en diferentes lugares y con más fuerzas, por lo que tendremos que apañárnoslas para mover nuestros ataques sin afectar los diferentes frentes.

A su vez no solo iremos construyendo si no que tendremos que desarrollar diferentes tácticas y torres para mejorar nuestra fortaleza.

La campaña es larga, alrededor de 15 horas con misiones que irán apareciendo. Los gráficos ni son malos ni destacables, son normales, con un toque estilo anime en las conversaciones entre los miembros de nuestra base.

No cuenta con un modo online que nos permita enfrentarnos a lo mejor ante otros jugadores, solo tenemos ante nosotros un modo historia con sus misiones secundarias. El título viene completamente en inglés, aunque se puede defender uno bastante bien, ya que el nivel no es muy complejo para su comprensión.

Aegis of Earth es un título de estrategia entretenido que nos enganchará pero que quizás le falta algo más. No trata de tener una gran historia, si no de ser un juego simple en el que tengamos que aprender a defender nuestra base.




# HUYE CON TODAS LAS GEMAS EN LA MOCHILA

## Prepárate para hacerte con todas las gemas brillantes que encuentres por el camino de la mano del carismático Miko

Te presento a Miko, un carismático animal obsesionado por las gemas preciosas y brillantes. Equipado con su mochila voladora equipada de hélices y su casco de minero (aunque nada resistente) deberás pasar todas las adversidades que encuentres para hacerte con tu botín.

Una vez estemos en acción encontraremos como Miko debe resolver pequeños puzles y lidiar con diversos obstáculos y oponentes hasta conseguir todas las gemas en pantalla y así activar la "alcantarilla" de salida.

Miko Mole es un juego que sin querer ser nada ostentoso y presentarse de manera simple y sencilla consigue que sea un juego muy divertido y entretenido.



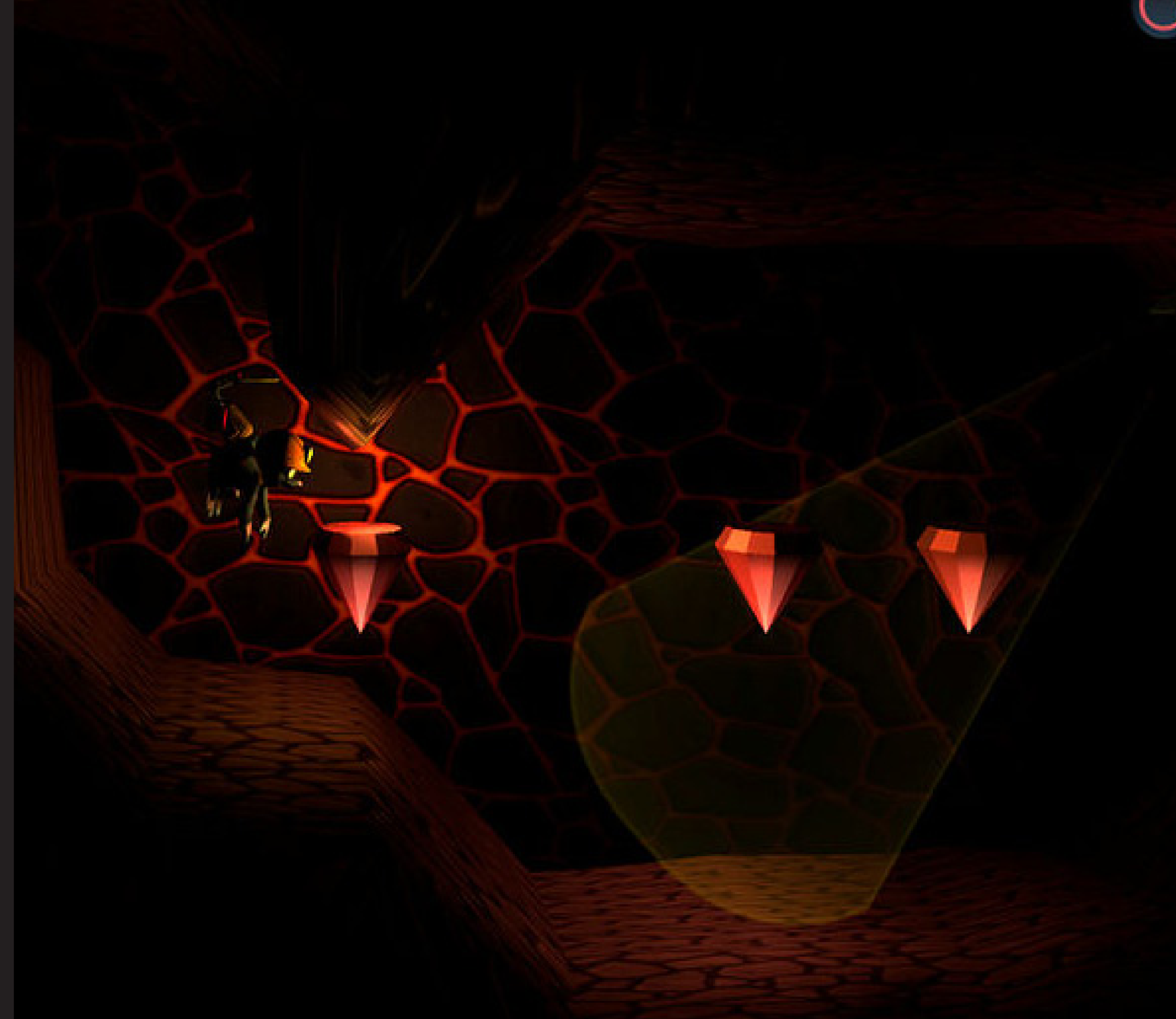

# 240 PANTALLAS DE PURO ENTRETENIMIENTO

Tendremos un total de 240 pantallas que superar junto a Miko, en ellas deberás usar el entorno para acabar con malvados murciélagos por ejemplo, podrás excavar o conseguir gemas que hacen de sujeción a pesadas piedras que si conseguimos que impacten en estos pequeños bichos voladores acabaremos con ellos, pero cuidado, si por error hacemos que la roca nos dé a nosotros también será el fin, vuelta a empezar.

Para acabar la misión tendremos que conseguir todas las gemas y huir por la alcantarilla que se active al conseguir la última joya. No hay una segunda oportunidad aunque sólo nos falte una, ya que si nos comen o algo impacta con nosotros la pantalla se reiniciará y comenzaremos de nuevo, aunque son ligeras y no lleva apenas tiempo llegar al final de ellas, pero eso no quiere decir que alguna se nos complique y la repitamos en varias ocasiones hasta salir con vida.

Técnicamente es un juego indie sencillo, pero como decía antes, su simplicidad hace que sea sencillamente muy entretenido, salvando las distancias podría recordarnos al primer Súper Mario, con planteamientos y tareas relativamente sencillas que nos proporcionarán un buen rato de juego sin necesidad de pensar en exceso.

Un apartado gráfico correcto en

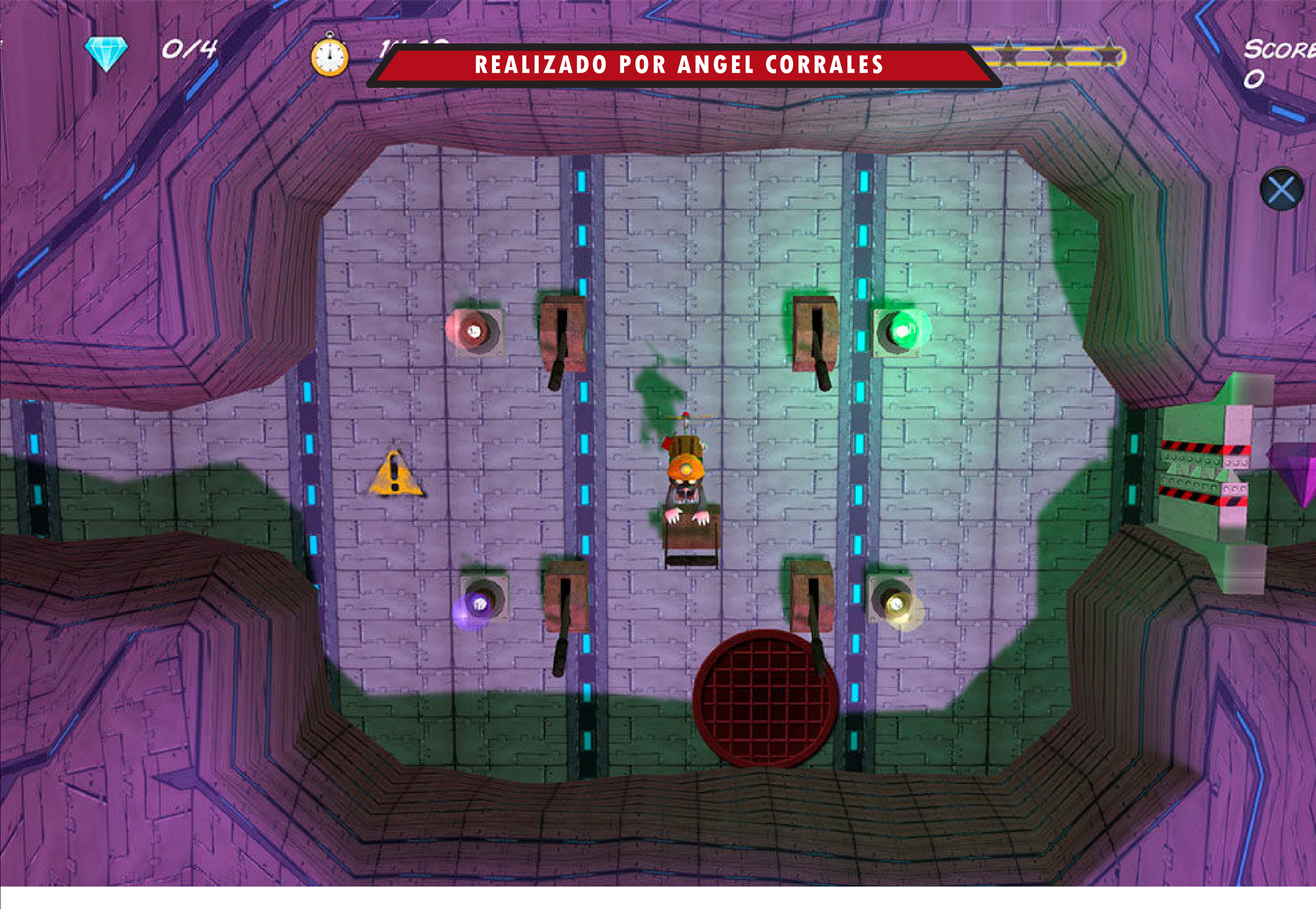


el que destaca los movimientos cómicos de Miko especialmente cuando muere y se despide o cuando gana y hace pequeños bailecitos de felicidad y triunfo.

Todo ello se desarrolla con una musiquilla de fondo que cumple muy bien por ir en concordancia a lo que estamos jugando siendo ligera y divertida. Quizá este apartado podría haber sido algo reforzado incluyendo mejores efectos sonoros con ruidos que se pueden producir al chocar rocas, bucear, ser atacados por enemigos, etc.

Sólo hay un único modo de juego, nosotros solitos a pasarnos las 240 pantallas que esconde el juego, forrarnos a gemas brillantes y salir corriendo, simple pero efectivo. De hecho, quizás recuerda más a un juego de Smartphone que de Playstation 4 pero eso no quiere decir que no esté a la altura o sea meritorio de tener su versión en esta plataforma.

Además el juego está totalmente en castellano, aunque no dispone de voces ni historia por lo que sólo encontramos texto en los menús y opciones del juego.




Miko Mole no es un juego por el que te vayas a "viciar" y vayas a cuadrar todos tus horarios para guardarle sitio en tu agenda y ponerlo a lucir en una súper televisión de 60 pulgadas, posiblemente (aunque es opinión personal) es un juego ideal para jugar en esos ratos del día que quieres desconectar un rato de todo, no pensar y distraerte, por lo que si dispones de un Smartphone Sony Xperia o una PS Vita puedes jugar muy agusto a este título mediante el juego remoto de Playstation. De este modo podrás estar tranquilo tumbado en el sofá o la cama mientras echas unas divertidas partidas.

El juego exclusivo para consolas en Playstation 4 ya está disponible en Playstation Store por 7,99€ y además no te requerirá un gran especio en tu disco duro ya que el juego ocupa tan solo 180 megas.

# CONCLUSIÓN

Miko Mole es un juego tan sencillo y limpio que consigue que queramos conseguir unas cuantas gemas más y pasarnos una pantalla tras otra. Quizá con algún modo multijugador local y un sonido algo más pulido se podría disfrutar aún más del título, aunque desde luego por su apetecible precio no se le puede pedir nada más.




Cross of the Dutchman se encuentra en la plataforma Steam para todos los jugadores y cuenta con una historia basada en una leyenda popular. Nuestro protagonista, que se llama Pier vive con su familia en una granja felizmente, sin embargo, los sajones comienzan a invadir pueblos cercanos. Situado en la Europa Medieval Occidental cerca del Siglo XVI, en la provincia de Frisia. Un día Pier toma el camino de unirse contra los opositores de los sajones e impedir que sigan cometiendo actos, donde los ganadores y agricultores tendrán que unir fuerzas. Con este argumento empieza la aventura, nos iremos moviendo mediante clicks por el escenario y tendremos la oportunidad de romper cajas para conseguir dinero. También dependiendo de la duración de nuestros ataques lograremos derrotar a más enemigos en conjunto. Su jugabilidad finalmente es sencilla y con una cámara isométrica.

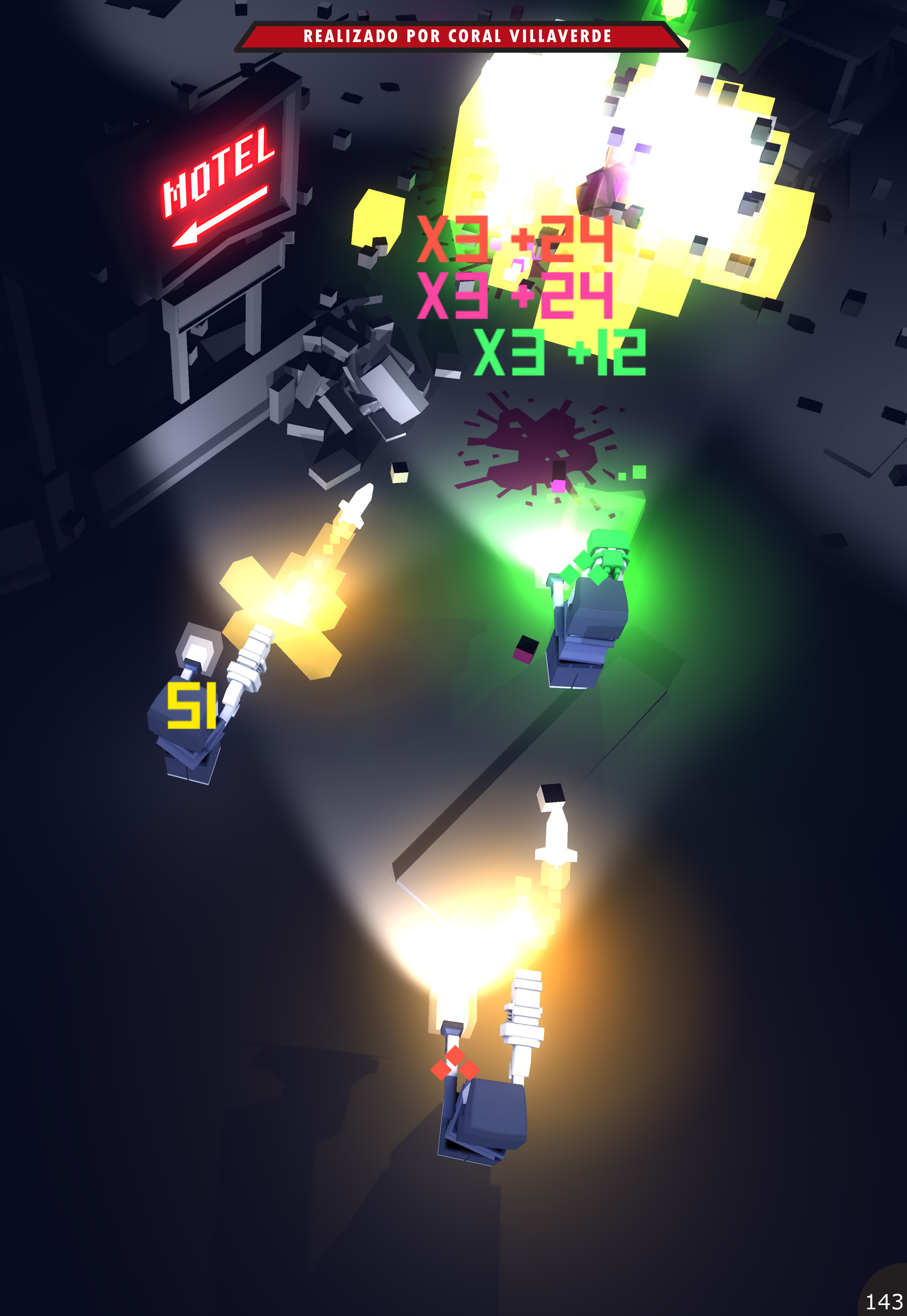
A su vez podemos ver en la esquina superior un minimapa con nuestro objetivo siempre marcado para que tengamos claro cual es nuestro camino. El transcurso del juego está dividido en capítulos y podremos comprar objetos, sin embargo no tiene mucho que hacer, básicamente se trata de ir al punto, matar a los que te aparecen y ya está.

Gráficamente tiene unos colores muy llamativos, pero que no destacan y su sonido también se queda sin destacar.

Eso sí, es un título entretenido y viene con textos en español, pero que se queda muy corto tanto en contenido como en duración.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

# IT CAME FROM SPACE AND ATE OUR BRAINS




It came from space, and ate our brains es un juego con esencia de arcade que nos pondrá en la piel de un muchacho que tiene que destruir a los aliens que se van apareciendo en su camino. Nada más empezar el juego se nos dará la opción de escoger la dificultad y con un único mapa, ya que los demás se irán desbloqueando si logramos superar las oleadas requeridas.

Nada más comenzar nuestro asalto tendremos únicamente una pistola para defendernos, un mapa amplio a oscuras y  para ir moviéndote por él tendremos que tener cuidado con el lugar donde aparecerán nuestros enemigos. Irán saliendo por oleadas, eso sí, diferentes tipos irán apareciendo, algunos más fuertes, otros con mayor movimiento, de este modo la dificultad es mayor. De vez en cuando en distintos puntos del mapa habrá cajas que te darán objetos, ya sean para curarse o minas que nos harán quitarnos de encima un puñado de ellos junto a la variedad de armas que se nos presenta. Además tendremos la oportunidad de comprar en la tienda.

Gráficamente es simple y su jugabilidad no destaca por su complejidad, pero sin duda lo hace ser muy entretenido.

Cuenta con un modo multijugador online y local para que no tengamos que sufrir estas batallas solo, haciéndole un añadido a destacar en este modo de juego.

Su objetivo logra lo que quiere, que estemos pegados durante un largo tiempo intentando superar una y otra vez las oleadas de los enemigo, haciéndolo divertido.




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Doorways – Holy Mountainst of Flesh es un título de terror el cual se divide en tres actos (La Escuela, La Mansión y el Templo) teniendo en común un escenario. El argumento se centra en la familia de Juan, Celia Torres y su hijo Jerónimo. Juan ha heredado una gran fortuna y el pueblo está ahora bajo su control, el cual ha recibido numerosos rumores de sectas, magia negra….

Nada más empezar aparecemos en un pueblo fantasma, el cual no sabemos nada, hemos venido además para investigar los hechos extraños que habitan. Un punto a su favor es que su jugabilidad nos permite cambiar de primera a tercera persona, adaptándose a los gustos de diferentes jugadores. Aunque eso sí, es mejor jugar en primera persona para que te absorba más.

Vamos moviéndonos e interactuando con el escenario, mientras que a su vez se nos van apareciendo voces que nos narran acontecimientos relacionados con gente del pueblo con un aspecto un tanto especial. No nos indican a donde ir, así que nosotros tendremos que apañárnoslas, incluyendo los puzles, aunque son sencillos.

No es un título donde tú vayas golpeando a nadie, sino que tienes que ir moviéndote, interactuando y abriéndote paso.

Gráficamente y musicalmente se mantienen para darle esencia allá por donde vamos.

El juego además cuenta con textos en español, por lo que no habrá problemas para que la gente entienda lo que está ocurriendo.

Doorways es un título extraño con un carácter propio y curioso que hace que quieras probarlo por ti mismo.




# AMBAS PROTAGONISTAS TIENEN UN GRAN CARISMA

**Este año están saliendo y van a salir bastantes JRPG y aquí os traemos el análisis de uno más, Nights of Azure, desarrollado por Gust (conocida por la saga Atelier o Ar Tonelico)**




## LILYSSE Y ARNICE SON ALGO MÁS QUE AMIGAS Y ESTA VEZ ARNICE TIENE QUE HACER DE GUARDAESPALDAS

El juego está ambientado en el reino insular de Ruswal, donde demonios de sangre azul aterran a la población. Es peligroso para los humanos dejar sus casas cuando cae la noche, pero los valientes guerreros conocidos como la Curia son entrenados para enfrentarlos. Entre ellos se encuentra Arnice, una guerrera de gran habilidad y protagonista principal de Nights of Azure. Aunque es muy hábil con la espada, sus capacidades no son únicamente fruto de su entrenamiento. Arnice alberga en su interior algo de sangre demoníaca; se trata de la única humana que ha logrado estar en contacto con la sangre azul y ha sobrevivido a ella. Pero este hecho no la ha dejado indemne y muy pronto se harán visibles sus estremecedoras consecuencias.

Las decisiones en este juego serán importantes (influyen en los finales que podremos ver), y hasta es posible que se nos hagan duras a medida que avancemos porque es muy fácil conectar con las dos protagonistas femeninas de esta historia.

A pesar de ser un JRPG no es del todo típico pues todo el juego está basado en la acción. Combates en tiempo real que se suceden uno tras otro sin darnos descanso. A medida que avancemos los enemigos serán más poderosos, lo cual juega en nuestra contra, pues para completar cada zona en la que se divide Ruswal solo tendremos quince minutos. A medida que subamos de nivel Arnice se irá haciendo más poderosa y junto con su espada y más armas que nos iremos encontrando, también tendremos otro tipo de habilidades. Las que le otorgan su sangre demoníaca. Entre ellas, la más poderosa, su modo demoniaco, que podremos usar cuando se cargue la barra especial, aunque por supuesto este no durará eternamente, por ello



además tendremos nuestros cuatro sirvientes infernales que podemos invocar, cada uno con sus características especiales, por lo que saber escoger a cuál llevar con nosotros puede marcar la diferencia entre la victoria y la derrota.

Cada vez que terminemos una zona podemos volver al hotel que hace las veces de base, ya que es aquí donde podremos comprar ítems, equipar los que hayamos conseguido en el campo de batalla tanto en Arnice como en sus esbirros y subir de nivel con la sangra azul que hallamos acumulado al derrotar a los enemigos.

Para ello accederemos a una zona especial donde podremos aprender nuevas y poderosas habilidades, pero también donde descubriremos muchos secretos tanto sobre nosotros como sobre la Curia.

Nights of Azure también tiene una gran cantidad de misiones secundarias. Tanto es así que incluso se diluye un poco la historia principal. A estas misiones solo podemos acceder una vez que terminemos las misiones principales del episodio, pero son mucho más provechosas económicamente hablando, ya que es donde conseguiremos más dinero, objetos y sangre.

GENERO: JRPG | PLATAFORMAS: PS4, PS3 ,PSVITA
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: GUST




REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

Además, también podremos ir al sótano del hotel donde encontraremos la arena, un lugar donde tendremos que luchar en una gran variedad de condiciones como, por ejemplo, luchar sola, que solo luchen los demonios invocados o con tiempo limitado, entre otros. Gráficamente, nos encontramos con un juego algo limitado, con caída de frames en los combates más multitudinarios que afean un poco la jugabilidad, si bien la ambientación está muy bien conseguida. A destacar el diseño de Arnice y Lilysse, que como siempre vienen llenas de controversia debido a sus atributos más destacados. Hay quienes los aman y quienes los detestan, pero lo que sí es verdad que en ocasiones pueden distraernos un poco.

La banda sonora es bastante destacable, con melodías a piano muy bien compuestas que, sin duda, ayudan a meternos en ambiente. Los doblajes como es costumbre y más que apoyados por la mayoría de los fans del género vienen con las voces originales, sin embargo, también como estamos acostumbrados los subtítulos solo vienen en inglés, lo que es un problema para un buen porcentaje de los jugadores.

# CONCLUSIÓN

Parece que Gust está intentando introducirnos a una nueva franquicia (suposición mía) con este Nights of Azure, y aunque no es un juego nada destacable, sí que tiene una buena historia si conseguimos quedarnos con ella y pese a sus pegas en la jugabilidad es muy entretenido y nos puede dar buenas horas de diversión.

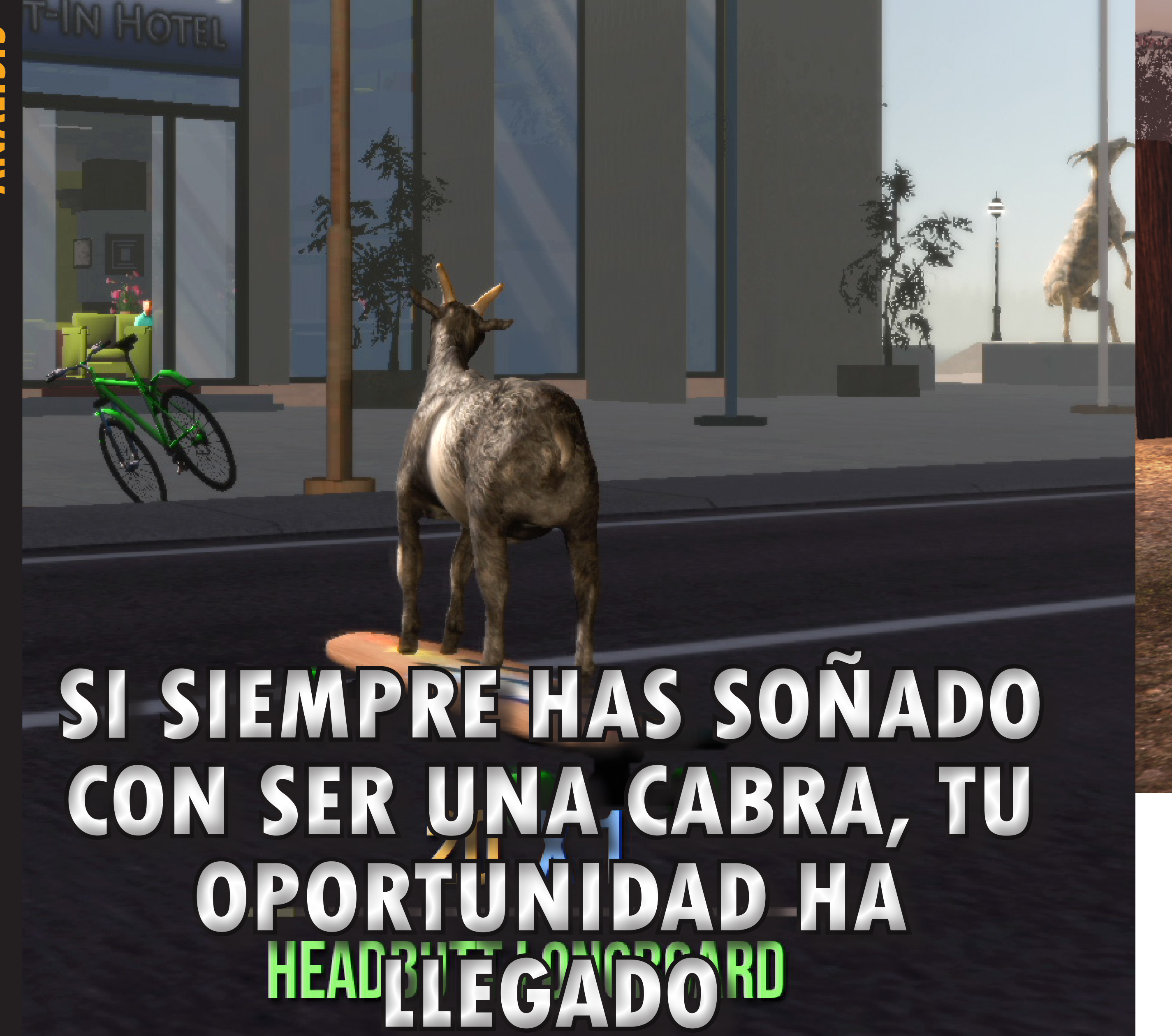



# LOS TRES GOAT EN UN SOLO DISCO

**Goat Simulator es un juego de coña. En principio se creó como demostración técnica de Unreal Engine 3, pero tal fue la acogida que acabaron sacando más juegos de cabras**

Goat Simulator The Bundle es el recopilatorio de las tres entregas de Goat Simulator: El juego inicial, Goat Simulator MMO y GoatZ Simulator que llega de manos de Coffee Stain Studio y Double Eleven.

Para empezar con el análisis decir que los juegos de Goat están llenos de bugs. Además, el estudio creador de esta locura declaró que no pensaban arreglarlos, ya que la gente incluso sabiéndolo pedían a gritos este juego en el mercado. El juego es absurdo en así, y ahí es donde está la gracia, ya que junto con los bugs que tiene la gente lo sigue queriendo para pasar un divertido rato, ya que en principio salió solo en Steam



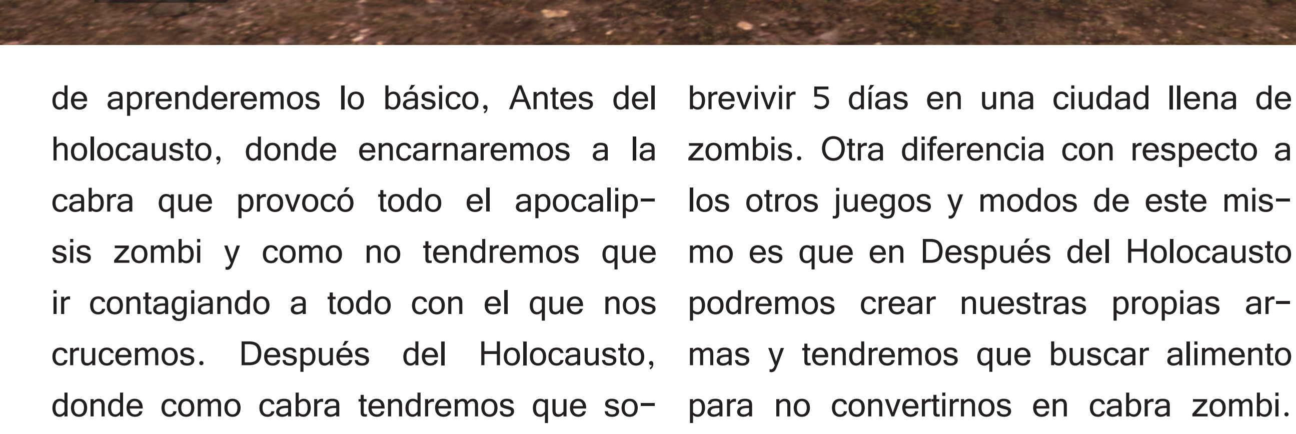

# SI SIEMPRE HAS SOÑADO CON SER UNA CABRA, TU OPORTUNIDAD HA LLEGADO

pero ha acabado en todas las plataformas, he incluso llegando a este Bundle.

En Goat Simulator manejaremos a nuestra cabra y tendremos que ir destruyendo y lamiendo todo lo que nos encontremos y equipándonos objetos de lo más locos. Eso es todo, cabe decir que tenemos algunas misiones opcionales, que simplemente nos dan otras ideas para hacer el cabra.

En Goat Simulator MMO nos encontramos un mundo de estilo medieval. Al iniciar el juego tendremos que elegir que clase queremos ser: cabra normal, maga, cazadora, tanque, pícara y microondas (¿Cómo?). Cada una de estas clases tiene un ataque normal y uno especial que sustituyen al balido y la cornada del juego original, pero por lo demás es más de lo mismo.

El que si trae algún cambio es GoatZ Simulator, en el que tendremos 3 formas de juego: Entrenamiento, donde aprenderemos lo básico, Antes del holocausto, donde encarnaremos a la cabra que provocó todo el apocalipsis zombi y como no tendremos que ir contagiando a todo con el que nos crucemos. Después del Holocausto, donde como cabra tendremos que sobrevivir 5 días en una ciudad llena de zombis. Otra diferencia con respecto a los otros juegos y modos de este mismo es que en Después del Holocausto podremos crear nuestras propias armas y tendremos que buscar alimento para no convertirnos en cabra zombi.




# CONCLUSIÓN

Tres juegos disparatados en el que llevaremos a una cabra, lleno de bugs, con unos gráficos mediocres y una banda sonora de la misma categoría. Si te gustan los juegos absurdos este Goat Simulator The Bundle para Xbox One es lo tuyo pero si lo que buscas es un buen simulador aléjate de él todo lo que puedas. También hay que decir que el juego salió con estas condiciones, solicitado por la comunidad, he incluso sacando varias ediciones y por si fuera poco llegando a varias plataformas






# TODA LA HISTORIA SERÁ DESVELADA A TRAVÉS DE LOS OBJETOS QUE ENCONTREMOS

**Aunque una primera impresión de The Guest nos haga suponer que se trata de un juego de terror, debido a su atmosfera opresiva, realmente nos encontramos ante una aventura, un room escape en el que nos encontramos encerrados y tenemos que abrirnos paso a golpe de puzles y acertijos desde el primer momento**




**SE HACE MUY CORTO, LO QUE A MI PARECER SIEMPRE SIGNIFICA QUE TE HA GUSTADO**

En The Guest encarnaremos al Doctor Leonov y tras despertarnos en nuestra habitación de hotel en mitad de una noche tormentosa nos encontraremos encerrados, pues la puerta ha desaparecido. Para ello tendremos que buscar pistas por todas partes, y leer los recortes de periódico que encontraremos por la habitación. A partir de ahí nos encontraremos misterio tras misterio hasta que consigamos escapar finalmente. En este juego no tendremos un tutorial para aventurarnos al juego, pero todo resulta muy intuitivo por lo que no será engorroso aprender a manejarnos. En un primer momento, el jugador no tendrá ningún tipo de información, es decir, no sabrá ni quien es nuestro personaje ni lo que hacemos en ese sitio, pero a medida que exploremos y encontremos objetos iremos desvelando estos detalles, así como el porqué de nuestra situación. Como ya he dicho tendremos multitud de objetos que examinar e incluso podremos verlos en 3D para encontrar posibles pistas que se nos hubieran escapado. El juego se basa en encontrar la herramienta o la solución correcta al acertijo, pero si no tenemos el objeto encima será necesario volver a explorar todo hasta que lo encontremos, pues seguro que estará en algún sitio.

No todo será directo como poner un pomo en una puerta, por ejemplo, ya que tendremos que resolver puzles con la información que encontremos por la zona. Estos son de un nivel bastante asequible. Cabe decir que, si bien podemos jugar con mando, sin duda resulta mucho más satisfactorio y sencillo jugarlo con teclado y ratón, debido a la gestión del inventario infinito y las combinaciones que podremos hacer con los objetos que tengamos en el mismo.




Respecto al apartado gráfico está muy bien teniendo en cuenta que se trata de un juego indie de bajo presupuesto. La iluminación está bastante conseguida, pero nos encontraremos en ocasiones con texturas pobres, por ejemplo, al ampliar un objeto a nivel máximo, ya que solo están diseñados para verlos de lejos. Además, la interacción con objetos es un tanto limitada. Respecto al apartado sonoro me encuentro un poco ambiguo sobre cómo tratarlos, ya que no conozco el objetivo de los creadores. Si su objetivo es hacernos perder la concentración en algunos momentos está genial, pero si no lo es, nos encontramos con melodías y sonidos un tanto pesados. Respecto al doblaje me temo que estoy un poco decepcionado, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de un juego español, ya que nos encontramos con que todos los textos que nos encontramos estén en inglés (con subtítulos en varios idiomas entre ellos el español)

# CONCLUSIÓN

Con The Guest nos encontramos ante un juego modesto que cumple perfectamente con lo que intenta, darnos unas horas entretenidas resolviendo acertijos y puzles (entre dos y 5 horas aproximadamente). Con unos gráficos aceptables y un apartado sonoro un tanto especial. En definitiva, un juego que merece la pena sobre todo por el precio al que podemos adquirirlo que es más que asequible.




# CONOCE LA HISTORIA DE DANIEL

**Games For Tutti es el estudio valenciano encargado de dar vida a este Vaccine War, un juego "bélico" muy diferente a los patrones habituales y que promete mucho. Continúa leyendo nuestro análisis para descubrir que le hace especial a este Vaccine War**

En este juego de acción y aventura nos situaremos en plena guerra civil española (algo distorsionada), encarnando a un veterano de la primera guerra mundial llamado Daniel de nacionalidad prusiana. Con su llegada a la península ibérica busca ganarse la vida como granjero y tener unos días más tranquilos retirado de todo el mundo bélico hasta que para su desagradable sorpresa se topa con el inicio del conflicto español.




Nada más comenzar la partida veremos como el juego ya llama la atención con unos gráficos estilo "pixel-art" en un entorno 3D, que al menos en mi opinión le dotan al juego de un encanto realmente especial.

Comenzaremos el tutorial viendo como Daniel sale de su casa de campo y empezarán a explicarnos paso a paso como serán los controles del juego, acudiremos a la ciudad en busca del cura del lugar en el cuál conoceremos un poquito más a nuestro protagonista hasta que en plena conversación escuchamos como empiezan a explotar las primeras bombas ¡qué horror!

Saldremos corriendo de la iglesia y ahí es cuando empieza por primera vez el juego en sí. Sobre la historia ahí te dejamos para solo ponerte un poco en antecedentes sin llegarte a destriparte el pastel.

Durante todo el juego tendremos una lucha incesable a base de batallas cuerpo a cuerpo, armas, granadas, etc. Un punto muy curioso en el apartado jugable son las coberturas porque aunque sean escenarios "planos" disponemos de desplazamiento tanto horizontal como vertical y al aprovechar el entorno en 3D las cajas y árboles por ejemplo nos servirán para cubrirnos por una de sus partes.

Por cierto cada determinada pantalla contará con su jefe final para que demuestres toda tu habilidad.

Gráficamente como ya hemos comentado nos encontramos antes un juego con un estilo totalmente propio que sin ser (ni buscar) unos gráficos









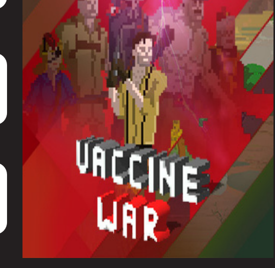
| | |
|---|---|
| GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PC |
| DISTRIBUIDORA: GAMES FOR TUTTI | DESARROLLADORA: GAMES FOR TUTTI |

7 www.pegi.info

NOTA 7.7

VACCINE WAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | HISTORIA | 8.2 |
| GRAFICOS | 7.7 | MUSICA | 7.3 |
| JUGABILIDAD | 8.2 | TRADUCCION | 10 |




REALIZADO POR ANGEL CORRALES

de la leche se convierten en pintorescos y te diría que hasta entrañables.

Una buena banda sonora nos acompañará de la mano por las peripecias y aventuras de Daniel al igual que sus respectivas explosiones y gritos de dolor del rival cuando toque hacerles daño.

Para concluir decirte que el juego viene completamente en castellano, que aunque parezca obvio tratándose de un estudio valenciano, en ocasiones increíblemente no sucede que este en nuestra lengua. De modo que no te perderás ni un solo ápice de la historia de nuestro protagonista, salvo que no hables castellano claro.

La verdad que Vaccine War se convierte en un juego muy novedoso que deberías de darle una oportunidad y probarlo porque seguramente aunque lo empieces con cierta incertidumbre sobre si te gustará más o menos al final acabe enganchándote.

Además lo tienes ya disponible para PC y MAC desde Steam a un precio muy asequible de 7,99€, próximamente también dispondremos de una versión para el sistema Linux.

# CONCLUSIÓN

Un juego bélico muy diferente a lo establecido con una jugabilidad totalmente novedosa contando con desplazamiento horizontal y vertical en unos escenarios 3D realmente sorprendentes. Totalmente recomendable.




## TENEMOS EVENTOS ALEATORIOS COMO DESASTRES NATURALES O COSECHAS MUY PRODUCTIVAS ENTRE OTROS

**Koei Tecmo y Omega Force nos traen la nueva entrega de Samurai Warriors 4: Emprires. Pero esta vez recibimos una versión con más estrategia. Seguiremos teniendo esas batallas multitudinarias (género Musou) pero tendremos más simulación y estrategia**

La estrategia de Koei para esta saga es siempre la misma. Una nueva entrega seguida por una expansión independiente y por último la entrega Empires que añade la estrategia a la saga. Y en esta ocasión nos trae aquí precisamente ese Empires de Samirai Warriors 4. Samurai Warriors 4 está basado

豊臣軍拠点 ×1

明智光秀、真田軍拠点を制圧！




en la época Sengoku japonesa. Un largo periodo de guerra entre los distintos estados que había en la época. Cabe decir, para los que no conozcan la franquicia, que no hay que esperar una gran base estratégica pues para eso ya está la saga Nobunaga's Ambition cuyo análisis realizamos en esta revista.

También decir que, al tratarse de un juego, no seguiremos la historia japonesa fielmente, ya que seremos nosotros los que marquemos el ritmo de la invasión, así como la forma de avanzar en la misma y las estrategias a seguir. Al iniciar el juego veremos la introducción a la historia y a partir de ahí tomaremos el mando de los ejércitos. Lo primero que veremos será el mapa dividido en los distintos estados o clanes guerreros y nuestro objetivo es, como no podía ser de otra forma, unificarlos todos bajo nuestra bandera.

El juego está dividido en dos fases claramente diferenciadas. La estratégica que nos situará en el mapa, donde tendremos que gestionar nuestro castillo. Este está dividido en secciones, cada una a cargo de un magistrado que nosotros habremos nombrado previamente (estos van perdiendo eficacia con el tiempo y tendremos que ir sustituyéndolos). También tendremos nuestro consejero personal (obviamente también nombrado por nosotros). Este como es obvio nos aconsejara sobre las políticas y acciones que deberemos tomar, pero seremos nosotros quienes determinemos el curso de acción de esta aventura. Otra opción es que nuestro consejero tome todas estas decisiones permitiendo que nos centremos en las batallas (para los que no sean amantes de la estrategia).




OBJECTIVE
Ensure that Yoshitsugu Ōtani defeats Tadanaga Shimazu with a Musou Attack!

Si queremos hacer bien el trabajo tendremos que tener en cuenta una gran cantidad de información y tomar muchas decisiones. En un principio cada turno podremos realizar solo dos acciones, pero a medida que aumentemos nuestro poder podremos hacer crecer nuestro castillo y realizar más acciones por turno. También debemos tener en cuenta la relación entre nuestros generales, ya que a medida que pase el tiempo estos podrán hacerse amigos entre sí, aparecer una rivalidad, un némesis, casarse o hacerse maestro/aprendiz de otro.

Por supuesto también tenemos la fase de batalla. En primer lugar, tendremos que decidir si atacar a una región adyacente a la nuestra o no, pero si la respuesta es sí entraremos en batalla con ellos (también es posible que otro clan nos ataque a nosotros). Las batallas son en tiempo real en un mapa bastante extenso y con muchas formas de acercamiento al enemigo, y por supuesto, multitudinarias. En modo batalla nos encontraremos ante un beat'em up en el que manejaremos al líder de nuestro ejército (entre los ocho generales que podremos tener como máximo por territorio), pero podremos cambiar de general en cualquier momento. Y con esto volvemos a las relaciones entre generales pues solo podremos cambiar a los generales con el que tengamos algún tipo de vínculo con la excepción de que durante el combate se produzca algún evento especial (en anteriores entregas solo podíamos cambiar entre dos personajes).




Otro de los cambios en las batallas que trae Samurai Warriors 4: Empires es que por fin podremos dar órdenes a todos los generales del campo de batalla. También podremos elegir las tácticas y formaciones de nuestro ejército.

Tras finalizar la batalla tendremos tres opciones, contratar, liberar o ejecutar a los rehenes (los generales rivales). Obviamente, la opción más recomendable, siempre que nos la podamos permitir, es contratarlos. Aunque esta opción no siempre será viable, pues si el general en cuestión tiene una gran lealtad hacia su clan rechazará directamente la oferta dejándonos solo con las opciones de liberarlo y ejecutarlo. Ambas opciones tienen sus pros y contras pues si bien liberarlo puede granjearnos en el futuro una alianza con dicho clan también hay que tener en cuenta que puede volver a




atacarnos, mientras que, si lo ejecutamos, si bien es cierto que no nos volverá a molestar, puede hacer que el clan al que pertenece se vuelva más agresivo.

También tenemos otra forma más de conseguir generales, y es mediante la procreación. Esta guerra dura 150 años por lo que, si nuestros generales se casan, su descendencia se unirá a nuestro ejército al alcanzar la mayoría de edad.

Si pasamos al aspecto técnico vemos que no tenemos ningún cambio con respecto a su predecesor, lo cual no es malo pues si en algo destacó Samurai Warriors 4-II fue por su fluidez, sobre todo dada la cantidad de tropas que puede haber en el campo de batalla. Debido a esto precisamente los gráficos tienen que estar acordes dándonos un nivel bastante bajo en los modelados y las texturas, y con respecto a los escenarios desgraciadamente no están muy poblados de objetos.

Lo que si tenemos es una gran banda sonora acercándonos en gran medida a la ambientación de la época. Respecto a las voces solo contaremos con las originales en japonés, y desgraciadamente, como viene siendo habitual, no contamos con subtítulos en nuestro idioma, teniendo que conformarnos con los que vienen en inglés.

# CONCLUSIÓN

En definitiva, tenemos una nueva entrega de Samurai Warriors 4, con pocas mejoras, pero muy demandadas por los fans de la saga, así que tanto si eres un fan de los Musou y la estrategia como de la saga deberías probarlo sin duda.




## Con The Park nos encontramos ante una aventura basada en el universo creado también por Funcom, The Secret World, un juego sin el que mucho del trasfondo de The Park no se acabaría de comprender y por tanto de disfrutar

Se trata de una aventura narrativa en primera persona. A primera instancia nos encontramos con un juego de terror, pero cabe decir que es más bien suspense y psicológico con algún susto esporádico.

Nos pondremos en la piel de una madre que se acerca a la recepción de un parque de atracciones para recuperar el osito de peluche que ha perdido su hijo, pero mientras que ella habla con el hombre de la taquilla, su hijo se escapa y regresa de nuevo al parque. Mientras su madre entra al parque de atracciones para recuperar a su hijo cae la noche y es donde empezará la pesadilla.

El avance de la historia al principio es un poco lento, pero poco a poco va ganando ritmo. Lamentablemente no es necesario para un juego de estas características que, si bien se hace interesante, no acaba de enganchar.

La historia es la clave de este juego, y para meternos en ella tendremos que leer todos los documentos que encontremos. Cabe destacar que, si bien podemos jugarlo tal cual, el juego gana muchos puntos conociendo el trasfondo que nos presentan en The Secret World, lo cual está muy bien el mezclar juegos de tan distintas características a través de su historia. Un punto negativo es que el juego viene únicamente en inglés, tanto audio como subtítulos, lo cual es fatal en un juego narrativo.

A medida que avancemos podremos ir interactuando con algunos objetos y activar algunos botones para ir viendo las distintas atracciones del parque con su







toque retorcido. El juego es bastante lineal, lo cual no es algo negativo para un juego narrativo si la historia lo merece, por lo que si no te gusta la historia acaba siendo un juego curioso simplemente. Sin duda lo mejor de la narrativa son las reflexiones internas de la madre que podremos ver a medida que avancemos por el parque de atracciones.

Gráficamente no es nada destacable. No quiere decir que este mal diseñado, pero no acaba de dar la sensación que el juego pretendía. El parque resulta muy siniestro, la ambientación bastante bien conseguida, pero las pantallas de carga al entrar y salir de una atracción te sacan un poco de la historia.

El apartado sonoro está muy bien conseguido, sobre todo los diálogos de la protagonista, así como la música en determinados momentos, lo cual resulta bastante inmersivo, sobre todo si lo jugamos, tal y como nos lo recomiendan al empezar, con cascos y a oscuras.

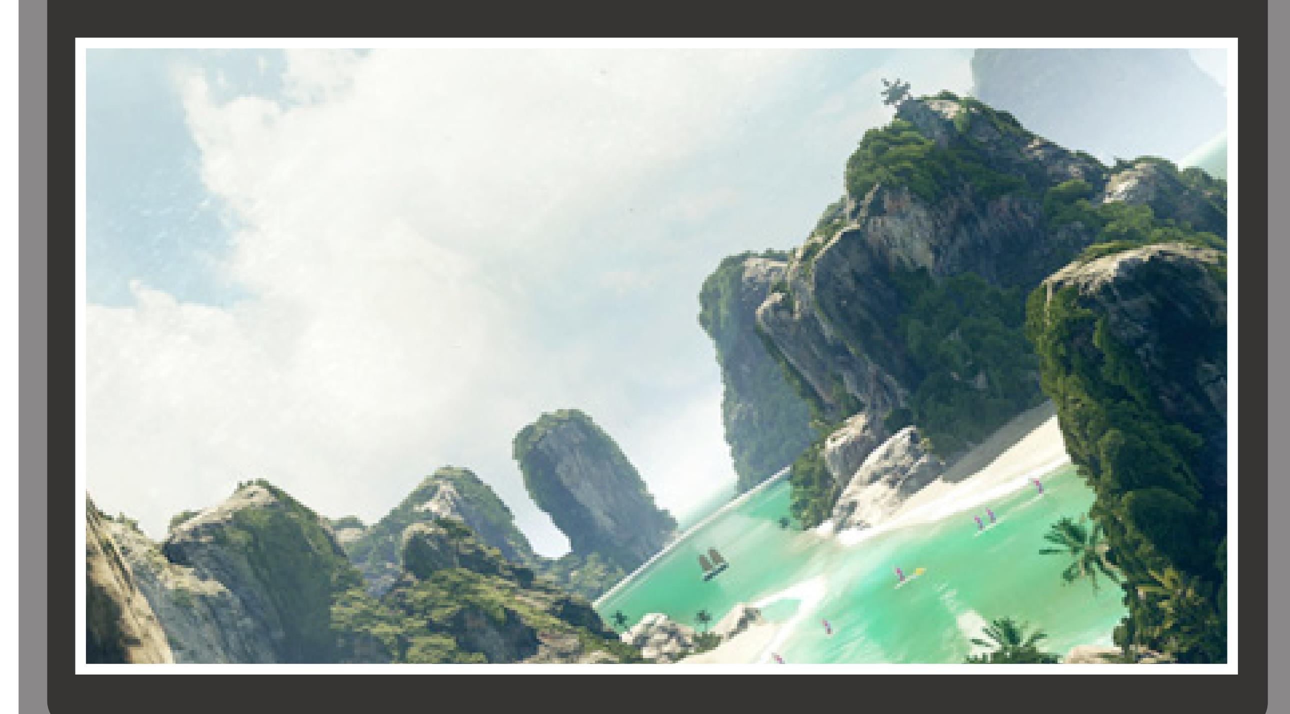
# CONCLUSIÓN

En definitiva, un juego poco destacable que si queremos pasar un rato entretenido está bien pero poco más lamentablemente. Si conocemos The Secret World mejora bastante.

# ALLGAME

## THE CLIMB, EL PRIMER JUEGO DE CRYTEK PATA LA REALIDAD VIRTUAL

The Climb, el nuevo título de Crytek, está enfocado exclusivamente en la realidad virtual, ya que será exclusivo para Oculus Rift. En el juego practicaremos, en solitario, uno de los deportes más extremos, la escalada libre. En cuanto a los escenarios el equipo de Crytec ha trabajado para recrear paisajes inspirados en el Gran Cañón, un ambiente envolvente lleno de detalles que harán que te sumerjas en el juego. The Climb también incluye multijugador que permitirá competir con los tiempos de otros usuarios en los ascensos y enviar desafíos a sus amigos. The Climb promete ser uno juego que dejará sin aliento a muchos.

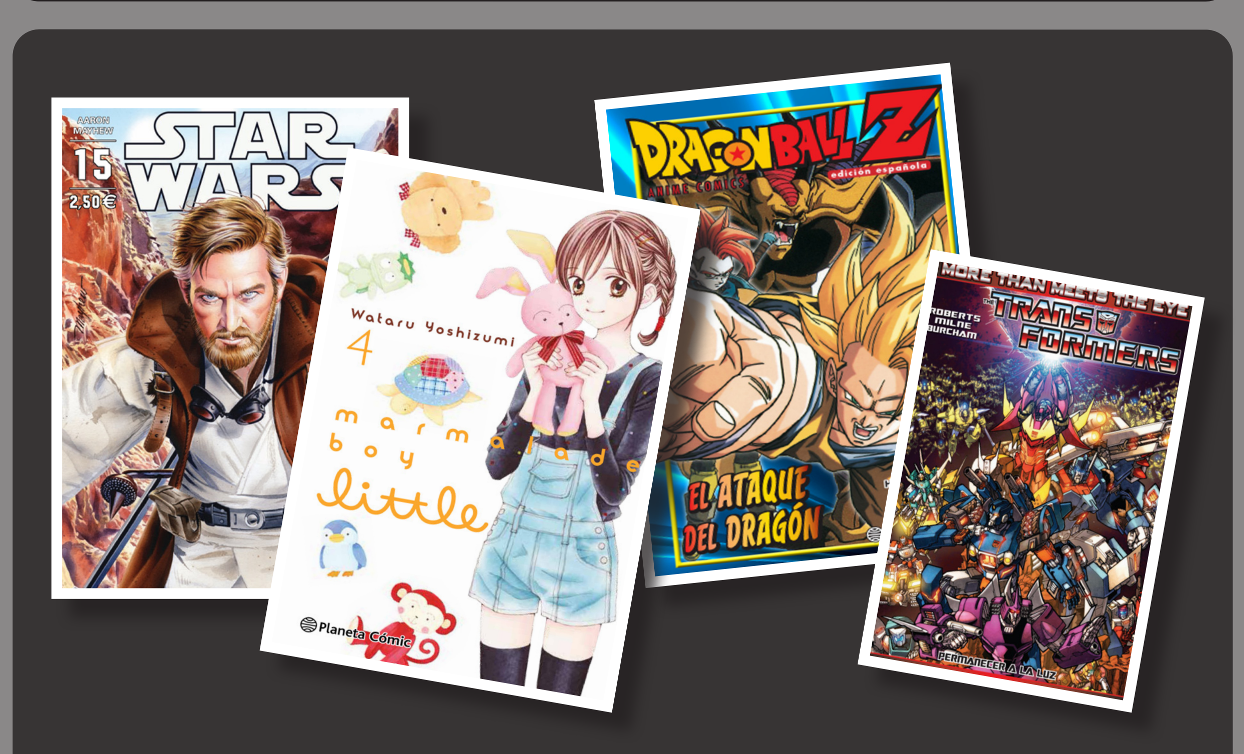


## "WORLD OF TANKS: ROLL OUT!" UNA CREACIÓN DE DARK HORSE COMICS Y WARGAMING

"World of Tanks: Roll Out!", la mini serie de 5 entregas, basada en el MMO World of Tanks, transcurre durante las batallas de carros de combate en el verano de 1944, donde encontramos a las unidades británicas blindadas contra los alemanas después del D-day de Normandía. La serie será escrita por Garth Ennis, en cuanto a la parte artística, contaran con El legendario dibujante español Carlos Ezquerra. El primer cómic de "World of Tanks: Roll Out" estará disponible en formato digital en otoño de 2016 en tiendas de cómics en Norte América y Europa y tendrá una entrega nueva cada mes hasta completar las 5.



# NUEVOS COMICS PARA JUNIO




Star Wars tendrá nuevas entregas de sus series en curso (Star Wars, Vader), así como el tomo recopilatorio de Princesa Leia. Desde USA, llegarán títulos de autores tan importantes como Scott McCloud, John Alvin, Matt Wagner o Andy Diggle. La línea de risoterpia ZigZag sumará una nueva obra: Forever Bitch, una visión divertida y petarda sobre la amistad y el amor a los treinta. El BD francobelga está bien representado por el delicado Chabouté, con Algunos días de verano. Los Clásicos del Cómic verán como Garfield les abandera durante el mes veraniego. Finalmente, el Manga japonés sigue imparable con más aventuras de Dragon Ball, Doraemon, Detective Conan, Sword Art Online (manga), El Dulce hogar de Chi o Marmalade Boy Little.

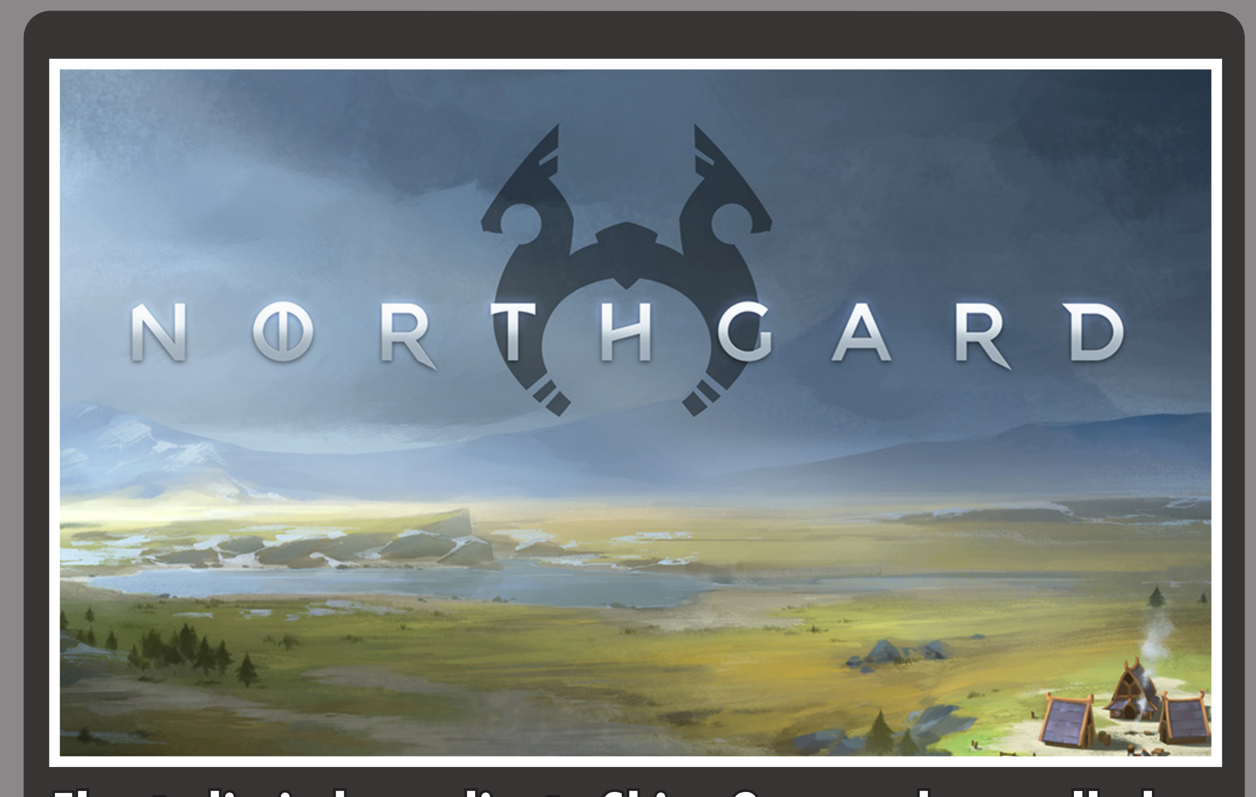


# AURVANA ANC: ALTA FIDELIDAD DE AUDIO CON SORPRENDENTE AISLAMIENTO

El último lanzamiento de la gama Aurvana entrega unos cascos que presumen de la capacidad de ofrecer hasta un 87% de cancelación de ruido con un rendimiento sorprendente y hasta 40 horas de duración. El aislamiento sonoro es posible gracias a que los Aurvana ANC montan micrófonos en el cuerpo del dispositivo, en ambas copas, para monitorizar dinámicamente los niveles de ruido externo.  Un diseño ultraligero que te permitirá disfrutar de una experiencia acústica increíble por unos 129,99€.



## CONQUISTAR EL NUEVO MUNDO CON NORTHGARD




El estudio independiente Shiro Games, desarrollador de la saga Evoland, ha anunciado hoy su nuevo juego de estrategia y exploración Northgard para PC. Northgard es un juego de estrategia profundamente arraigado en la mitología nórdica en el que valientes exploradores han descubierto un nuevo mundo lleno de misterio y peligros, donde los jugadores tendrán que ayudarles a sobrevivir y prosperar en una tierra hostil. Se enfrentarán a criaturas místicas como terribles lobos y guerreros muertos vivientes que vagan la tierra, gigantes de los que podrán hacerse amigos o derrotar e inviernos tan duros que hasta los más audaces vikingos temblarán.

## EL ESTUDIO INDIE FRANCÉS BLOOMYLIGHT STUDIO ANUNCIA SU PRIMER JUEGO

Lynn and the Spirits of Inao es una aventura 2D donde exploraremos un mundo mágico inspirado en la mitología japonesa. Deberemos ayudar a Lynn y su compañero Aku a restaurar el equilibrio entre el mundo de los vivos y el de los espíritus. Los gráficos con los que cuentan han sido realizados a mano y vienen cargados de dulzura y humor. El primer título de Bloomylight Studio ofrece a los jugadores una rica mecánica en la que la noche y el día, dos mundos opuestos pero interrelacionados, acaban influenciando los escenarios y la aventura de los protagonistas. "Hemos trabajado sin descanso durante un montón de años para ofrecer lo mejor al público, mientras nos manteníamos fieles a nuestras influencias y nuestro estilo," declara David Tollari, fundador y director creativo de Bloomylight Studio.



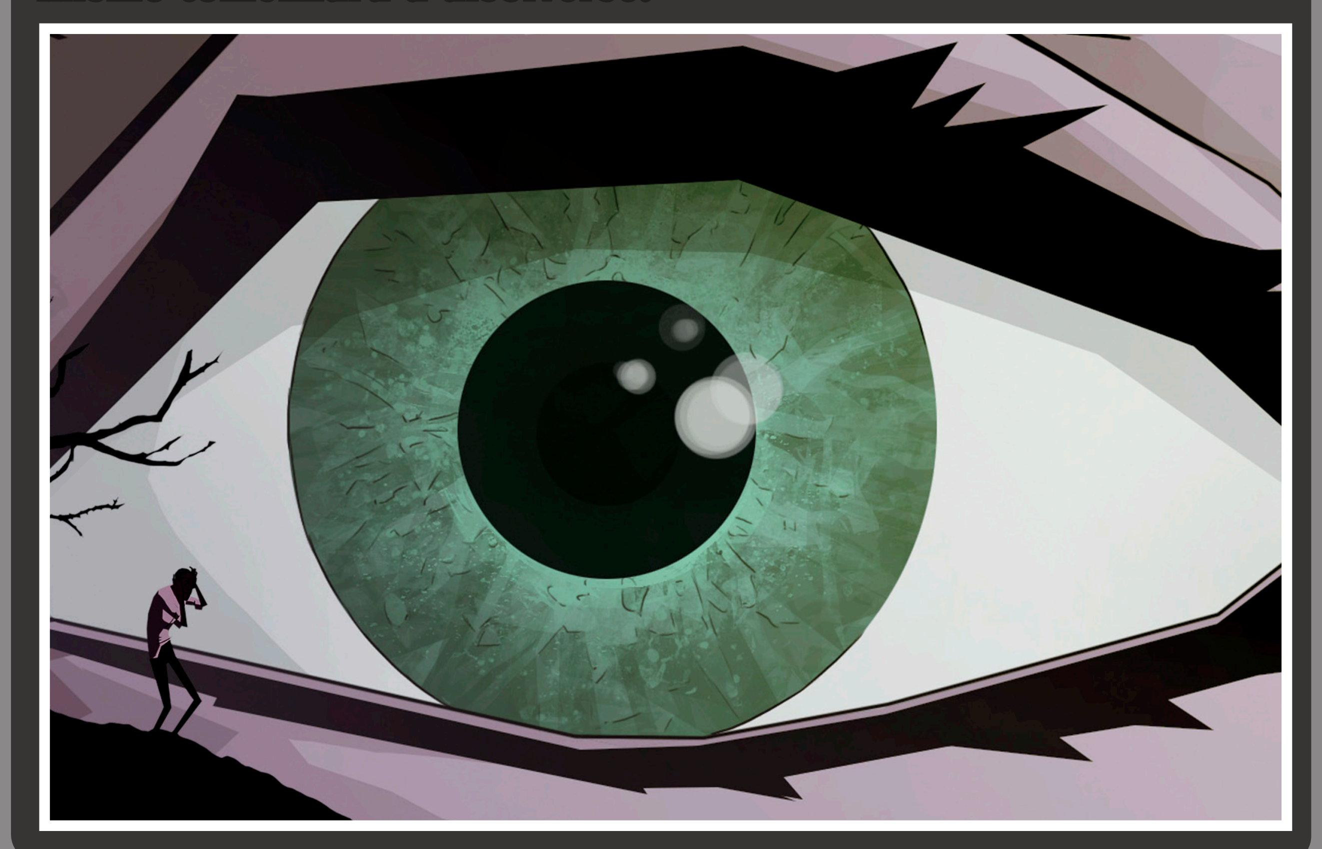
# DISHONORED 2 SE PUBLICARÁ EN TODO EL MUNDO EL VIERNES 11 DE NOVIEMBRE



La presentación mundial del juego de Dishonored 2 tendrá lugar durante la conferencia de Bethesda en el E3 de 2016, que se celebrará en Los Ángeles, California, el día 12 de junio a partir de las 19:00, hora del pacífico (día 13 de junio a las 4:00, hora peninsular), y que se retransmitirá en vivo a través de Twitch y YouTube. Retoma el papel de asesino sobrenatural en Dishonored 2. Juega a tu manera en un mundo en el que misticismo e industria están en conflicto. ¿Decidirás jugar como la emperatriz Emily Kaldwin o como el protector real, Corvo Attano? ¿Avanzarás por el juego sin que te vean, harás uso de su brutal sistema de combate o utilizarás una mezcla de ambos? ¿De qué forma única combinarás los poderes, armas y artilugios de tu personaje para eliminar a tus enemigos? La historia responderá a las elecciones que tomes y te proporcionará resultados fascinantes a medida que juegues cada una de las misiones individualmente diseñadas del juego.

# DEAD SYNCHRONICITY: TOMORROW COMES TODAY, LLEGARÁ A PLAYSTATION 4 EN EL TERCER CUARTO DE 2016

Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today cuenta la historia de Michael, un hombre sin pasado, que debe recuperar su identidad y esclarecer los hechos que han llevado al mundo al borde del cataclismo.  El primero es la llamada "Gran Ola", una inexplicable concatenación de catástrofes naturales que ha acabado con las fuentes de energía y las comunicaciones, y que ha sumido al mundo en un caos controlado de manera despiadada por las autoridades y el ejército. Y el segundo es una pandemia que ha convertido a la humanidad en "disueltos", seres infectados y enfermos cuyos delirios les otorgan unas sobrenaturales capacidades cognitivas... pero les aboca a una espantosa muerte. Si Michael no se da prisa, no será capaz de evitar la inminente llegada de la "sincronicidad muerta", en la que el Tiempo en sí mismo comenzará a disolverse.



## AMPLÍA TU GARAJE EN "FORZA MOTORSPORT 6"



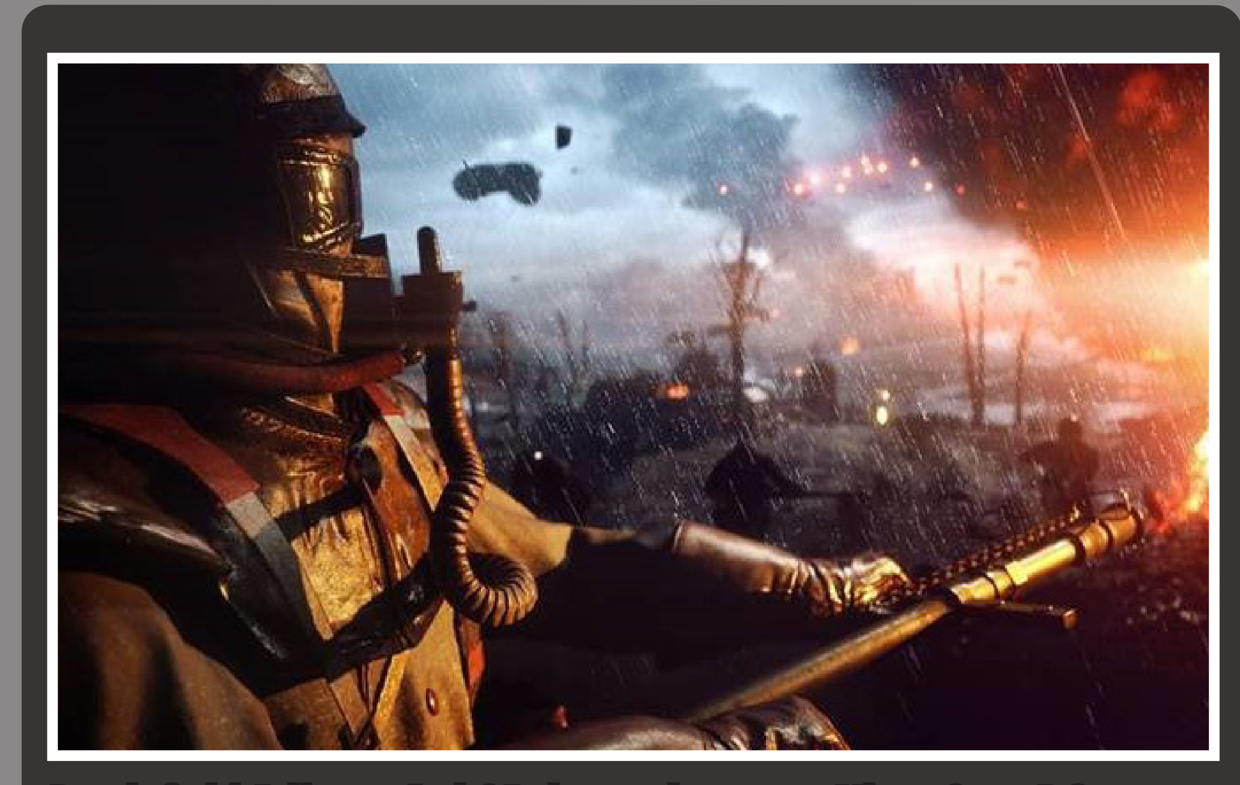

Damos la bienvenida al pack de coches "Hot Wheels" que llega a Forza Motorsport 6, para que puedas ponerte al volante de 7 nuevos vehículos, incluyendo el Hot Wheels Bone Shaker 2011 y el Ford Hot Wheels Mustang 2005. Con el Pack de coches "Hot Wheels" también debuta en Xbox One el Ford Focus RS 2017, cuya versión real saltará a las pistas de todo el mundo en junio. Entre el resto de novedades destacan el Ferrari F1 90s y el buque insignia de los hypercars de McLaren. El Pack de coches "Hot Wheels" ya está disponible para descargar por 7€ PVPR. Recuerda que este pack no está incluido en el Pase de Temporada de "Forza Motorsport 6" y que los vehículos pueden descargarse por separado.

## DARK BROTHERHOOD, EL PRÓXIMO PAQUETE DE CONTENIDO DE THE ELDER SCROLLS ONLINE

Dark Brotherhood publicado el 31 de mayo para PC/Mac, y el 14 de junio para Xbox One y PlayStation 4. Dark Brotherhood está incluido en las afiliaciones activas a TESO Plus, y estará disponible por 2000 Crowns a través de la Crown Store de TESO. El nuevo paquete de contenido descargable de The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited, te unirás al infame gremio de asesinos y volverás a la Costa de Oro, una zona no vista desde TES IV: Oblivion. Los jugadores de PC podrán disfrutar de Dark Brotherhood antes de que se publique, a través del servidor de pruebas públicas de TESO desde ya mismo.



## BATTLEFIELD™ 1, EL NUEVO VIDEOJUEGO DESARROLLADO POR DICE



Battlefield 1 llegará el 21 de octubre para Xbox One, PC a través de Origin™ y PlayStation®4 donde conduciremos tanques en ambientes dinámicos y podremos participar en partidas multijugador de 64 jugadores. En el modo campaña de Battlefield 1 descubrirás un mundo en guerra que se desarrolla en múltiples y variadas localizaciones como una ciudad francesa asediada, los grandes espacios abiertos de los Alpes italianos o los desiertos de Arabia. En palabras del Productor Senior de DICE, Aleksander Grøndal, "este videojuego aportará una experiencia refrescante que tiene todos los elementos que han hecho grande la saga Battlefield: multijugador, inmersión, escala épica, autenticidad, juego en equipo y un universo cambiante. Invitamos a los jugadores a vivir la Gran Guerra con una travesía épica en un mundo desgarrado por los enfrentamientos".

## EDICIONES ESTÁNDAR Y LIMITADA DE "GEARS OF WAR 4"

Ya puedes reservar la Edición Estándar (64,99€ PVPR) o Limitada (99,99€ PVPR) desde la Tienda Xbox, la Tienda Microsoft y distribuidores autorizados. Los fans que reserven cualquiera de las dos ediciones accederán al exclusivo Pack Vintage Del Gear, que incluye la versión retro de Del, dos skins de armas retro y una gratificación Del especial. La edición "Gears of War 4": Ultimate Edition" incluye una copia de "Gears of War 4" (64,99€ PVPR), una caja metálica de Edición Limitada SteelBook, el Pase de Temporada de "Gears of War 4" (44,99€ PVPR*) y acceso previo al juego desde el 7 de octubre, cuatro días antes de la fecha oficial. ¿Estás preparado? Únete y reserva ya "Gears of War 4".



## HEX: SHARDS OF FATE PUBLICA SU CUARTA BARAJA



Gameforge y HEX Entertainment publican la cuarta baraja para el juego digital de cartas coleccionables HEX: Shards of Fate, llamada “Primal Dawn”. Este título, disponible de forma gratuita en Steam, vuelve a centrarse en el juego competitivo con la ampliación actual tras la gran actualización de campañas de principios de 2016.  Primal Dawn ofrece 325 cartas nuevas para el fascinante mundo de HEX. 18 cartas legendarias. Además de habilidades y cartas nuevas, se presentan también seis héroes más con los que llevar adelante el juego. En el futuro se irán sucediendo actualizaciones de JcE y JcJ de forma alternada.

## PHILIPS CONVIERTE SUS TELEVISORES EN AUTÉNTICAS CONSOLAS

TP Vision ha anunciado un acuerdo con la reconocida compañía de juegos online GameFly para ofrecer juegos de alta calidad en el televisor en 14 países europeos y en otros mercados adicionales a lo largo del año. Este acuerdo permite a los propietarios de determinados modelos de televisores Philips Smart TV y Android TV de 2015 y 2016 disfrutar de la experiencia de los juegos de calidad para consolas pero sin la necesidad de tener que comprar una consola de juegos específica. En virtud del acuerdo, inicialmente estarán disponibles una selección de 60 títulos desde el servicio cloud en streaming de GameFly. Entre otros títulos estarán juegos como: Tomb Raider Game of the Year Edition, Batman: Arkham Origins, F.E.A.R. 3, Darksiders , Red Faction Armageddon, Lego Batman 3, Pacman Championship Edition, WRC4 y muchos otros más que se irán incorporando a lo largo del año.



## CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE REDEFINE LA FRANQUICIA

Call of Duty vuelve a sus raíces con una batalla clásica y épica entre dos ejércitos nunca antes vistos, en esta exitosa saga. Infinity Ward abre un nuevo camino explorando el peso del liderazgo y sus responsabilidades. En un momento de desesperación y ante una adversidad abrumadora, el jugador, como Capitán de su propia nave de guerra, deberá tomar el mando en el ataque contra un enemigo implacable. No solo contamos con el lanzamiento de esta nueva entrega, sino que además, Call of Duty 4: Modern Warfare está siendo remasterizado para la actual generación de consolas, y será incluido en las ediciones Legacy Edition, Digital Legacy Edition, Digital Deluxe Edition, y Legacy Pro Edition de Call of Duty: Infinite Warfare. La fecha de salida del juego será el 4 de noviembre.

## SE PONE EN MARCHA LA NUEVA COMPETICIÓN ORANGE SPONSORS YOU CUP (PRO EVOLUTION SOCCER 2016)

Orange se alía con ESL para organizar el torneo de e-sports Orange Sponsors You Cup (Pro Evolution Soccer 2016) en el marco de sus acciones de promoción del fútbol europeo de este verano. La competición online Sponsors You Cup consta de dos fases: la fase previa, que comenzó el 21 de mayo, contará con cuatro encuentros clasificatorios que se llevarán a cabo agrupados en dos fines de semana, donde se decidirán los 16 mejores jugadores; y la segunda fase, o playoffs, en la que los jugadores que han superado el periodo clasificatorio, se enfrentarán, a partir del 4 de junio, en octavos, cuartos y semifinales, hasta el duelo definitivo: una final presencial que tendrá lugar en el Global Sports Innovation Center impulsado por Microsoft, del que Orange es socio estratégico, y que será retransmitida desde ESL TV. Para premiar el esfuerzo de los participantes que, semana tras semana, formen parte de esta competición, Orange ha preparado interesantes premios en metálico: 200€ para el mejor jugador de cada encuentro clasificatorio; y en la fase de playoffs, 500€ para el tercer y cuarto puesto, 1.000€ para el segundo puesto y 2.000€ para el primer puesto. Además, los jugadores que lleguen a la final ganarán directamente smartphone de última generación.



# GAMEFORGE DISTRIBUIRÁ SOULWORKER




Gameforge anuncia su colaboración con el estudio desarrollador surcoreano Lion Games y asume la distribución de SoulWorker en Europa y Norteamérica. SoulWorker es un MMORPG de acción surcoreano de estilo anime. El juego se centra en enérgicos combates con una perspectiva en tercera persona. Los usuarios pueden elegir entre mando o teclado y ratón para meterse en la piel de uno de los jóvenes elegidos y luchar contra la amenaza que se cierne sobre un mundo en medio de una era posapocalíptica.

# LA SÉPTIMA EDICIÓN DE DREAMHACK VALENCIA LLEGA DEL 14 AL 17 DE JUNIO

Valencia acogerá por séptimo año consecutivo el mayor evento de eSports de España. Durante cuatro días, jugadores profesionales llegados de diferentes partes del mundo y asistentes de la toda la geografía española se darán cita para disfrutar de los deportes electrónicos. Una de las áreas más destacadas de Dreamhack Valencia es su LAN party, donde 3.000 personas se conectarán simultáneamente con su propio ordenador o consola, disfrutando de cuatro días de juegos, competiciones y todo tipo de actividades digitales en compañía de cientos de aficionados de todo el mundo.



# EL SIMULADOR DE DISTURBIOS MÁS LINDO



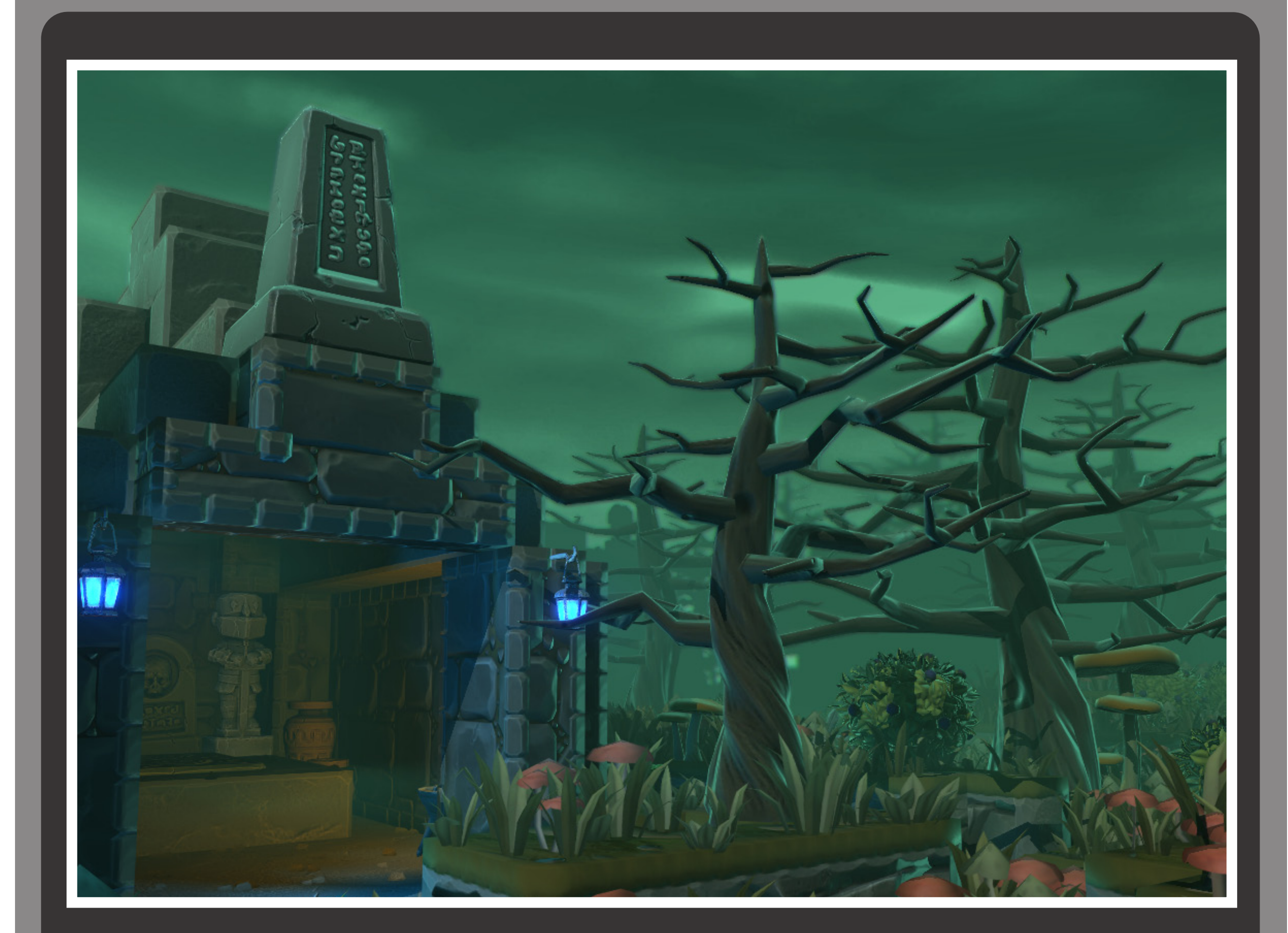
Anarcute, el simulador de disturbios más lindo, está siendo creado por cinco brillantes estudiantes franceses en su tiempo libre, y llegará a PC (Steam) y Xbox One en verano del este año. En Anarcute, los jugadores podrán dirigir una banda de adorables alborotadores contra las fuerzas opresivas de la corrupta Brainwash Patrol en un magnífico escenario estilo kawaii. El juego de acción para un solo jugador incluye una campaña a través de lugares como Tokio y París, donde los jugadores tendrán que crear una fuerza arrasadora lo bastante grande como para rescatar a amigos, resolver intrincados acertijos y derrotar a los muchos enemigos que se interpondrán en su camino.

# LLEGA A ESPAÑA LA SERIE DE ANIMACIÓN DE YO-KAI WATCH

La primera temporada de la serie de animación de TV YO-KAI WATCH (26 episodios de 26 minutos cada uno) se estrena en España a través de Boing. La emisión de la serie animada de TV se produce tras el lanzamiento del juego para Nintendo 3DS el pasado 29 de abril, mientras que los juguetes de Hasbro llegarán el próximo mes de junio. La historia de YO-KAI WATCH se centra en Nathan, un joven que posee un reloj especial que le otorga el poder para descubrir a las misteriosas criaturas llamadas Yo-kai que nos rodean y provocan pequeñas molestias en nuestra vida diaria. La misión de Nathan es averiguar las razones del travieso comportamiento de los Yo-kai, utilizando su ingenio y la ayuda de los Yo-kai benévolos con los que entabla amistad cada vez que soluciona un problema.



## UNA NUEVA ISLA FANTASMAGÓRICA HA APARECIDO EN PORTAL KNIGHTS



Esta nueva actualización añade un elemento inquietante a Portal Knights, ahora los jugadores pueden explorar un Nuevo entorno con lápidas, edificios irregulares y mazmorras espeluznantes que salpican el paisaje, todo ello envuelto de una espesa niebla que le da un aire inquietante. Aparte de la adictiva incorporación de "Ghost World", se incorporan también nuevas características como un nuevo sistema de eventos aleatorios a lo largo del mundo, más fórmulas y muebles con trofeos monstruosos. Hay también nuevos enemigos temibles, así como variaciones de momias y arañas, y un nuevo enemigo a destruir conocido por "Hollow Knight".

## BLOOD AND WINE LA SEGUNDA EXPANSIÓN THE WITCHER 3

Está disponible desde el 31 de mayo y será la última expansión para el juego del brujo más famoso. Geralt de Rivia volverá para una última aventura que le llevará junto con los más valientes jugadores a la región de Toussaint, una región que permaneció a salvo de la guerra pero que oculta secretos mucho más oscuros. En el próximo número podréis encontrar un análisis de esta extensa expansión.



# CATNESS GAME STUDIOS LANZA HIVE



La joven empresa castellonense Catness Game Studios lanza al mercado internacional HIVE, su primer videojuego cuya principal innovación es el uso de un escenario en forma hexagonal (como una colmena) con gravedad propia en cada lado. Con una ambientación futurista inspirada en juegos de la saga Halo o de la serie Dead Space, otro de los puntos fuertes de HIVE son los efectos especiales de los combates y la calidad visual lograda en el ambiente del campo de batalla. Con unos detalles técnicos muy cuidados, que junto a un movimiento fluido de la cámara crean la sensación de profundidad a pesar de que el juego solo usa un plano.

# SUPER MARIO Y MINECRAFT SE UNEN EN WII U

"Super Mario Mash-Up Pack" está disponible con la actualización gratuita de Minecraft: Wii U Edition desde el 18 de mayo. Esta actualización permitirá, por primera vez en la historia, esquivar a los Hermanos Martillo o a Huesitos en formato bloque, igual que lo hacemos con los creepers y los zombis. Si tenemos Minecraft: Wii U Edition en versión digital instalado tendremos acceso inmediato a nuevos skins, a un mundo preconstruido tematizado de Super Mario, y a un paquete de música y texturas de ítems de Super Mario, todo ello inspirado en juegos de la icónica franquicia de Nintendo, como Super Mario World, Super Mario 64 y Super Mario Sunshine.






# FINAL FANTASY BRAVE FRONTIER ESTE VERANO

Llegará de forma gratuita el próximo verano en los dispositivos iOS y Android. Tras alcanzar los cinco millones de jugadores en Japón, FINAL FANTASY®: BRAVE EXVIUS se presenta como una novedosa aventura de rol para la nueva generación de dispositivos móviles contando con un clásico estilo de juego por turnos, controles táctiles intuitivos, animaciones en alta resolución, así como apariciones estelares de personajes de otros títulos de la compañía entre otras características principales.










# NUEVA ACTUALIZACIÓN LA VIDA EN EL REINO PARA TOTAL WAR BATTLES: KINGDOM

Total War Battles: KINGDOM es un el desafiante juego de estrategia en tiempo real que está disponible gratuitamente para iPad, iPhone, iPod touch, dispositivos Android, PC y Mac. Y desde ahora podemos disfrutar de esta primera gran actualización añadiendo nuevas características, así como la versión en español del juego.

La Vida en el Reino, el primero de los muchos grandes cambios en Total War Battles: KINGDOM, añade una nueva dimensión de carácter y ambiente a su Reino. Vuestros pueblos y castillos, bullirán con la actividad de los agricultores trabajando sus campos, los soldados practicando en los cuarteles y la vida silvestre del campo. También introduce nuevas y mejores recompensas diarias junto con una variedad de ajustes.



# JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES DE POKEMON EN TABLETAS ANDROID

Los propietarios de tabletas Android pueden ahora disfrutar de todo lo que JCC Pokémon Online ofrece. Pueden competir contra sus amigos y otros jugadores de todo el mundo, aprendiendo la mecánica en el tutorial dentro del juego, crear barajas con su colección de cartas digitales, participar en torneos en línea ¡y muchas cosas más! Los nuevos jugadores reciben cuatro barajas digitales de forma gratuita para poder empezar a jugar de inmediato. Luego, pueden conseguir más cartas a través de los combates de jugador contra ordenador y de jugador contra jugador. Los fans que compren barajas temáticas, paquetes de mejora y otros productos físicos de JCC Pokémon recibirán también una carta con código que desbloquea cartas digitales para el Juego de Cartas Coleccionables Pokémon Online, mejorando así sus barajas y añadiendo cartas a su colección para jugar con ellas o intercambiar-

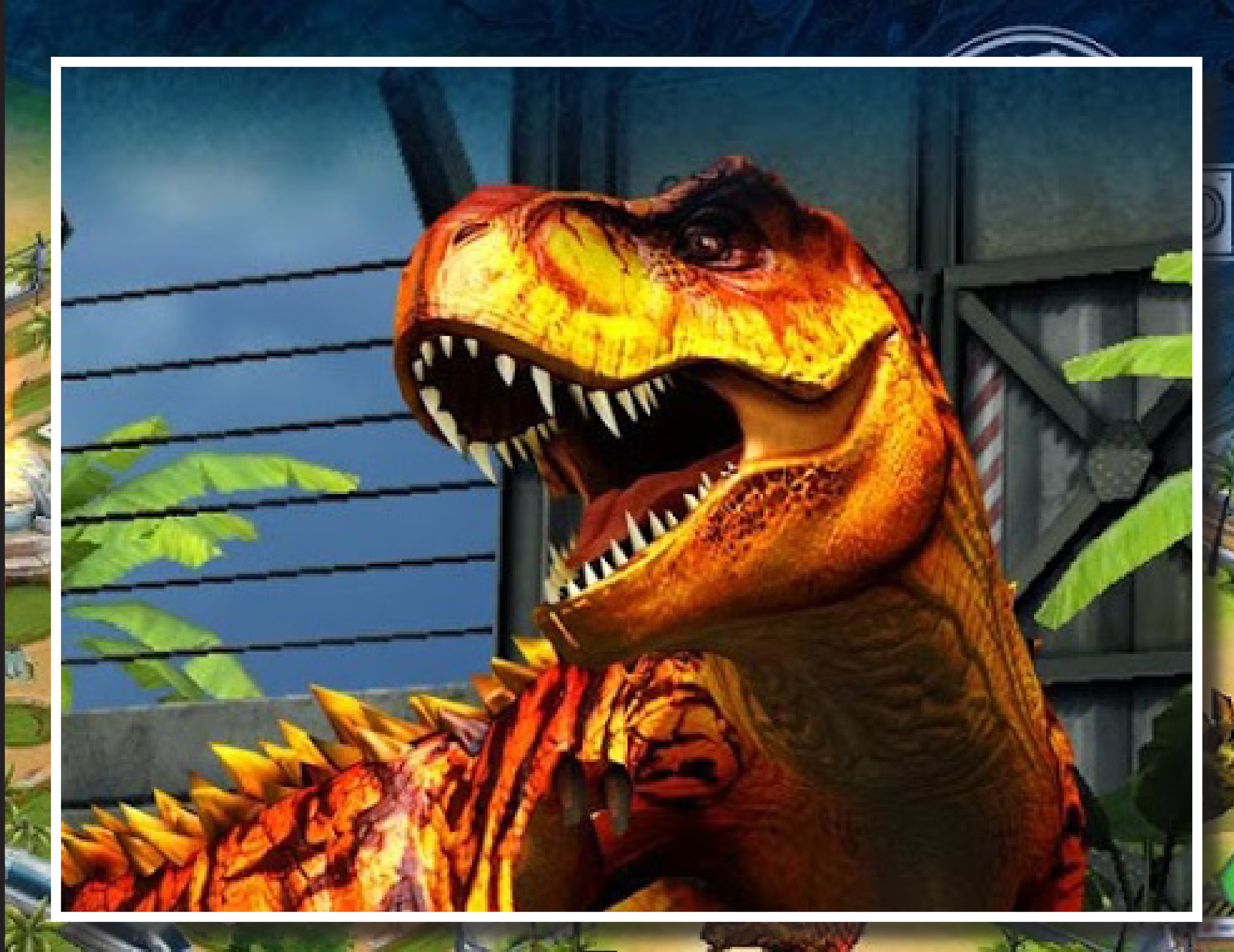







# SAILOR MOON DROPS EN LA APP STORE Y EN LA PLAY STORE DE GOOGLE

En Sailor Moon Drops, los jugadores resolverán puzles endiabladamente divertidos a la par que hacen frente a algunos de los villanos más poderosos de la serie. Además, los jugadores podrán hacer uso de los movimientos especiales de las Sailor Guardians (tales como, por ejemplo, borrar piezas de puzle) para resolver los puzles en cuestión y superar la fase. A medida que superen fases, los jugadores serán recompensados con coloridos fondos de pantalla que se podrán usar en smartphones. Con un plantel de personajes impresionante y un sistema de juego muy sencillo, Sailor Moon Drops es un juego que mezcla puzles y acción con tal acierto que ningún jugador querrá perdérselo.



# LAS CUATRO PELÍCULAS DE LA SAGA PARQUE JURÁSICO EN ÚNICO JUEGO

Esta aventura contará con toda la emoción de la saga cinematográfica de Parque Jurásico concentrada en un juego móvil por primera vez, aunando más de dos décadas de épicas películas de Universal Pictures y Amblin Entertainment como Parque Jurásico, El Mundo Perdido: Parque Jurásico y Parque Jurásico III, así como el último taquillazo Jurassic World. Reimaginado como solo TT Games podría hacer, y con el humor característico de LEGO, la aventura recrea escenas inolvidables y secuencias llenas de acción de las películas, permitiendo a los seguidores experimentar por ellos mismos los momentos más memorables de la saga y con la posibilidad de explorar Isla Nublar e Isla Sorna. "Estamos muy orgullosos de poder llevar LEGO Jurassic World a los dispositivos móviles", afirma Tom Stone, director general de TT Games. "Desde crear dinosaurios y ponerse en su piel, hasta viajar a Isla Nublar, los seguidores podrán sumergirse directamente en la acción de está icónica saga cinematográfica donde quieran y cuando quieran".





DIARIOS DE UN MUERTO

# CUBUS GAMES LANZA SU PRIMER 'GAMEBOOK' DE PRODUCCIÓN PROPIA

"Diarios de un Muerto" es un punto de entrada a los librojuegos (conocidos popularmente como "Escoge tu propia aventura") por lo que el juego ha sido pensado para que sea una lectura rápida y accesible. Del mismo modo, la ambientación de esta historia se aparta de los habituales mundos de ciencia-ficción y fantasía para presentar una ambientación contemporánea de género negro y neonoir, del que toma referentes como el cine de Scorsese y los hermanos Cohen, o series de TV como Los Soprano, sin renunciar a la influencia del cine negro más clásico y la novela criminal de James M.Cain o Patricia Highsmith" comentan sus creadores.

El lector, a través de las distintas opciones que se le plantean, puede elegir entre intentar salvar al personaje o llevarlo a todas las muertes posibles. "Diarios de un muerto" está disponible en castellano, catalán y próximamente en inglés, para dispositivos móviles iOS y Android.




# UNA NUEVA EXPANSIÓN AÑADE 134 CARTAS AL ACLAMADO JUEGO HEARTSTONE

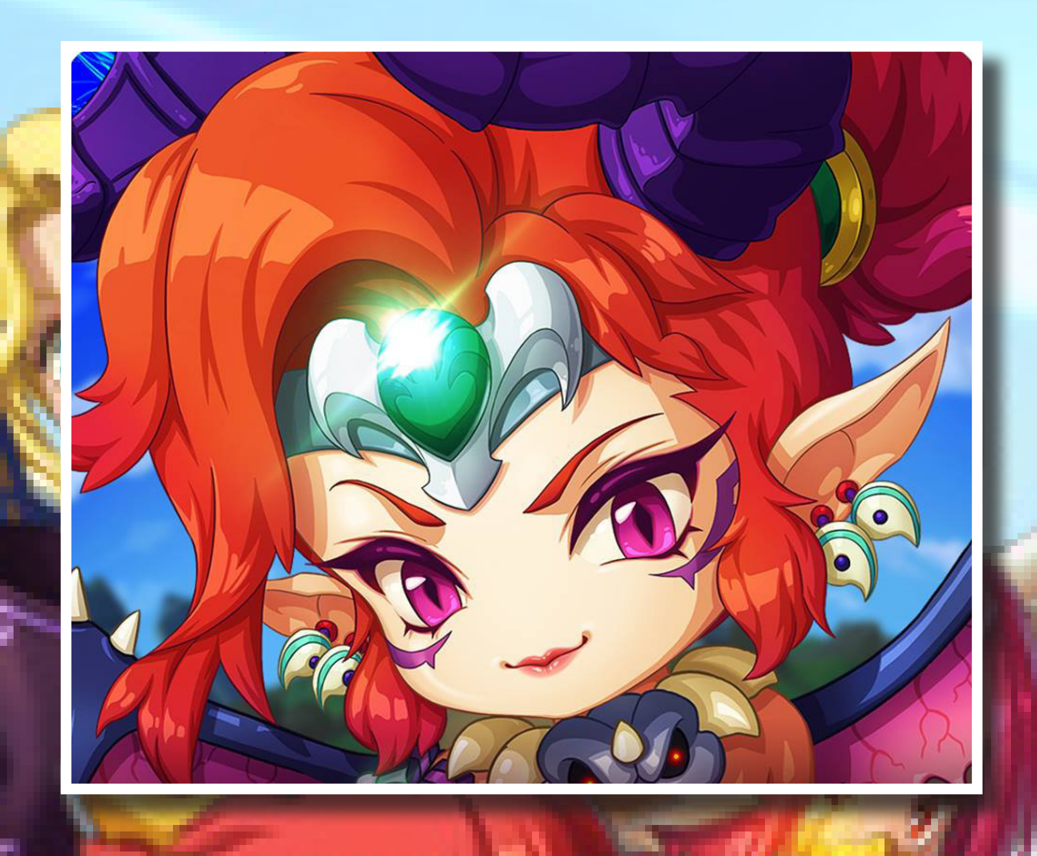
Se lanza Susurros de los Dioses Antiguos™, la tercera expansión del galardonado juego de cartas y estrategia online de Blizzard Entertainment. Los jugadores de todo el mundo están invitados a reunir y batallar con 134 nuevas cartas llenas de retorcida acción, entre las que se encuentran los mismísimos y legendarios Dioses Antiguos: C'Thun, N'Zoth, Yogg-Saron e Y'Shaarj. Esta escalofriante expansión le da la vuelta a todo lo que los jugadores creían saber sobre Hearthstone: se han corrompido aliados conocidos, han aparecido nuevas monstruosidades y han resurgido los mismísimos Dioses Antiguos de Azeroth para extender su siniestra influencia y su inmenso poder por la taberna.





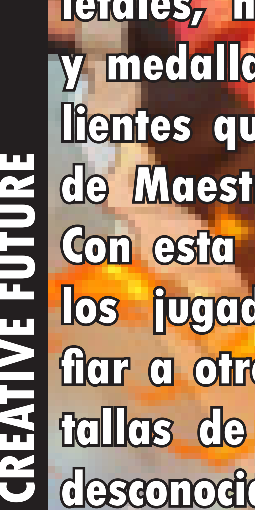
# NOMNOMSUGAR UNA EXPLOSIVA COMBINACIÓN DE TETRIS Y CANDY CRUSH SAGA

NomNomSugar es un juego casual, fácil de jugar pero difícil de dominar donde deberemos juntar dulces en líneas verticales, horizontales o diagonales para ganar puntos y vidas en los 20 niveles del juego. Ha sido desarrollado por la empresa española Divertap.



# NUEVO SISTEMA DE BATALLAS, NUEVA MAZMORRA Y NUEVAS LIGAS

El RPG, Medal Masters cuenta con más de 300, aunque letales, héroes coleccionables y medallas para los más valientes que reclamen el título de Maestro de las medallas. Con esta nueva actualización, los jugadores podrán desafiar a otros en dinámicas batallas de Guilds, explorar el desconocido Ancient Maze (Antiguo Laberinto), poner a prueba sus habilidades en la Arena para clasificados y analizar a sus héroes triunfantes detalladamente en la nueva pantalla de estadísticas. Medal Masters está disponible para su descarga gratuita en dispositivos iOS en la App Store y en Android en Google Play.






# LEGION OF HEROES RECIBE UNA ACTUALIZACIÓN

Legion of Heroes es un inmersivo MMORPG de combate por turnos ambientado en un épico mundo abierto en 3D, con más de 100 héroes para escoger. La nueva actualización incorpora el "Modo Infierno", una extensión del "Modo difícil" para aquellos jugadores que quieran poner a prueba sus habilidades y conseguir recompensas de nivel superior. Dos personajes, Evie y Lann, del popular MMORPG para PCVindictus, están disponibles para su compra para los fans más hardcore. Fantasy War Tactics está disponible para su descarga gratuita en dispositivos móviles Android desde Google Play e iOS desde la App Store.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
OVERWATCH
THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE
TOTAL WAR WARHAMMER
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube
g+